

2 CD

CLICK!

NR 7/2004

nr indeksu
351555
D6
ISSN 1509-0558
9 771509 055044
15 czerwca 2004

8.90 zł
(w tym 7% VAT)

PEŁNA WERSJA CEZAR 3

Całe imperium czeka na twoje rozkazy. Przekroczysz Rubikon, wybudujesz Colosseum, a może nawet dostaniesz nożem w plecy!

Manhunt

Najbardziej brutalna i krwawa gra ostatnich lat. Strzeż się, bo granie w nią zrobi z ciebie psychola!

Euro 2004

Wkurza cię nasza jedenastka? Pokaż tym łasym na kasę niezdarom, jak grać w piłkę

Singles

Małe ludki też chcą mieć swoje wielkie romanse. Pora na podryw...

Nowinki z E3

S.T.A.L.K.E.R.
Silent Hunter III
LoTR: Battle for Middle Earth
Pacific Fighters
Call of Cthulhu
Sid Meier's Pirates



Kto się boi dementorów?

Harry Potter

AND THE PRISONER OF AZKABAN™



Spellforce: The Order of Dawn

Do targanego wojnami świata zostaje wezwany magiczny bohater. Weź udział w roleplay'owej przygodzie, stwórz potężne armie i zniszcz panoszące się Zło!

TOCA

RACE DRIVER 2™

ULTIMATE RACING SIMULATOR



- › 35 znanych licencjonowanych samochodów do wyboru, m.in. Aston Martin, Jaguar XJ220, Ford Mustang GT, Mitsubishi 3000 GT, Mitsubishi EVO 7, Subaru Impreza WRX, ABT-Audi TT-R, Opel Astra V8 Coupe, AMG-Mercedes CLK
- › Nowy świetny engine gry zapewniający realistyczne efekty wizualne, bardzo płynną animację i niesamowicie spektakularne kraksy

- › Bardzo szczegółowy i realistyczny system zniszczeń
- › Fizyka jazdy świetnie oddająca konsekwencje podejmowanych przez kierowcę manewrów
- › 31 mistrzostw wraz z 15 różnymi rodzajami zawodów
- › Możliwość uczestniczenia w wyścigach z innymi graczami poprzez Internet
- › Stojąca na wysokim poziomie sztuczna inteligencja sterowanych przez komputer kierowców

Premiera **24 czerwca 2004**

Wersja językowa **polska**

Cena **99,90 PLN**

Info <http://samochody.cdprojekt.info>

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA
JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE
CDPROJEKT

Codemasters®
GENIUS AT PLAY™





Poradniki

Kody	48
Poradnik: Sacred	50

Nie tylko gry

Fotografia jest wszędzie	54
Radeon X800 – bez rewelacji?	56
Na topie – newsy sprzętowe	58
Premiery kinowe	62
Listy do redakcji	64
Konkurs TOCA Race Driver 2	47

Zapowiedzi E3

LOTR: Battle for Middle-Earth	06
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl	07
Sid Meier's Pirates	08
Silent Hunter III	10
Pacific Fighters	12
Call of Cthulhu	16
Newsy grove	18

Temat numeru

Spellforce: The Order of Dawn	22
Połączenie RTS fantasy z RPG. Tym razem bardzo udane	

Recenzje

Harry Potter i Więzień Azkabanu	26
Odkryj kolejną tajemnicę dotyczącą Sam-Wiesz-Kogo	
Conan: The Dark Axe	28
Euro 2004	30
Zanim siądziesz przed ekranem telewizora, warto trochę popykać na komputerze	
Against Rome	32
One Must Fall	34
Singles	36
Czujesz się samotny? Zagraj!	
Manhunt	38
Gra zwyrodniała do szpiku kości	
Lords of Everquest	40
X2: The Threat	42
Vietcong: Purple Haze	43
Dungeon Siege: Legends of Arana	44
Neighbours from Hell 2	45
Wybierasz się na wakacje? Uważaj, możesz spotkać tam sąsiada. A nawet dwóch	
Minitesty	46



Nowe przygody czekają, a teraz możesz zagrać nie tylko Harrym, ale i jego przyjaciółmi



Kosmos interesuje nie tylko astronomów. Twórcy gier równie chętnie wysyłają tam bohaterów



Koszulki wyprasowane, korki naostrzone, czas rozpocząć wielką piłkarską fiestę



Nareszcie odmiana: SINGLES nie musisz nikogo zabijać :)

Zespół redakcyjny:

Piotr Moskal (redaktor naczelny), tel. (0-22) 517-02-47; Jacek Piekora (z-ca red. naczelnego) tel. (0-22) 517-01-93; Agnieszka Trzebska (sekretarz redakcji) tel. (0-22) 517-01-94, fax 517-04-68; Michał Zacharzewski (dział gier), tel. (0-22) 517-04-84; Magdalena Salik (korekta), Andrzej Cwalina (dział gier, reklamacje płyt CD) tel. (0-22) 517-04-88; Agnieszka Niewiadomska (sekretariat redakcji, zgłaszanie wygranych w konkursach SMS) tel. (0-22) 517-02-44

Dział graficzny:

Jacek Goliatowski (kierownik działu, koncepcja graficzna pisma), Marek Janowski, Wojtek Langner

Teksty w numerze:

Paweł Karaszewski, Tomasz Kowalski, Wojciech Leśki, Bartek Lewandowski, Grzegorz Młodawski, Dawid Muszyński, Maciej Ogiński, Przemysław Ryk, Maciej Waszkiewicz, Alexander Winciorek, Krzysztof Wierzbicki

Zarząd:

Prezes wydawnictwa: Witold Wóźniak, Członkowie zarządu: Jerzy Szulwic, Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański, Dyrektor finansowy: Andrzej Chojnowski, Dyrektor ds. produkcji: Janusz Iwanowski, Dyrektor ds. kolportażu: Maria Kordas

Adres do korespondencji:

CLICK! skrz. pocztowa 333, 04-026 WARSZAWA

Siedziba Wydawnictwa:

ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

Dział reklamy

Monika Walczak (kierownik), monika.walczak@bauer.pl, tel. (0-22) 516-35-19, Jarosław Czujak, tel. (0-22) 516-35-44, Maciej Szewajkowski, tel. (0-22) 516-35-17

Copyright:

Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. K., ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa



Druk

Drukarnia Wydawnictwa Bauer w Ciechanowie i R.R. Donnelley Europe Sp. z o.o. Kraków

Wydawnictwo Bauer ostrzega P.T. Sprzedawców, że sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych pisma po cenie innej niż ustalona przez Wydawcę jest zabroniona i skutkuje odpowiedzialnością sądową.

Za treść reklam redakcja nie odpowiada. Wszystkie nazwy handlowe i towarów występujące w piśmie są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub nazwami zastrzeżonymi odpowiednich firm i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych. Kopiowanie i rozpowszechnianie w jakiegokolwiek formie materiałów zawartych w piśmie oraz na płycie CD bez pisemnej zgody wydawcy zabronione. Wydawnictwo Bauer jest członkiem Ogólnopolskiego Stowarzyszenia Wydawców oraz członkiem Izby Wydawców Prasy. Nie zamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów.

ISSN 1509-0558

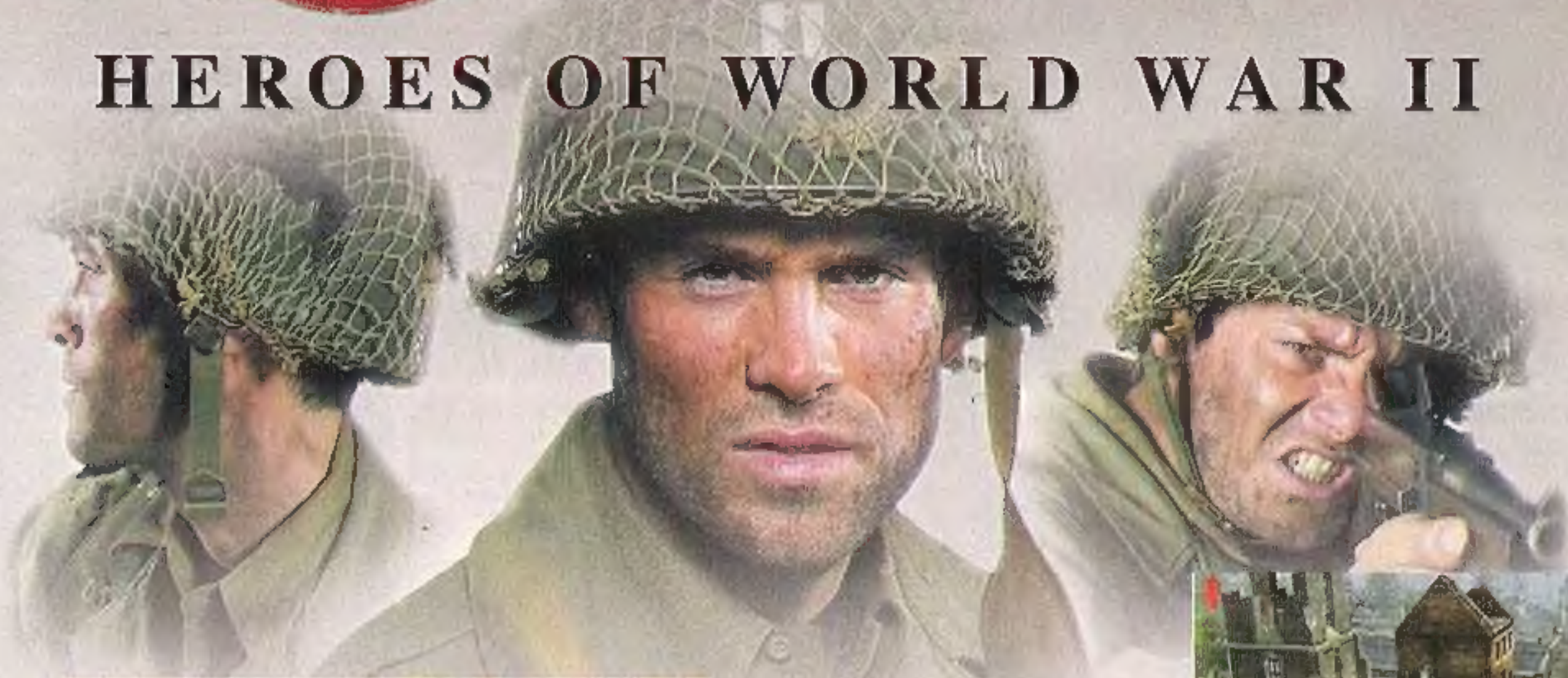
Click! w Sieci: e-mail: click@click.pl, www.click.pl



W SPRZEDAŻY JUŻ W LIPCU!

SOLDIERS™

HEROES OF WORLD WAR II



- Rewelacyjne połączenie gry akcji w pełnym 3D z emocjonującą strategią w czasie rzeczywistym!
- Ponad 30 zróżnicowanych misji rozgrywanych na wszystkich frontach II wojny światowej.
- W pełni interaktywne środowisko gry. Wszystko może być całkowicie lub częściowo zniszczone!
- Pełna swoboda w doborze taktyki i sposobu ukończenia misji.
- Rozbudowany tryb wieloosobowy poprzez LAN lub Internet.
- Profesjonalna polska wersja językowa przygotowana przez firmę CD Projekt.

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA
JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE
CDPROJEKT

© 2004 The Codemasters Software Company Limited („Codemasters”). Wszystkie prawa zastrzeżone. „Codemasters” i logo Codemasters są zastrzeżonymi znakami handlowymi należącymi do Codemasters. „Soldiers”, „Heroes of World War II” i „GENIUS AT PLAY” są zastrzeżonymi znakami handlowymi należącymi do Codemasters. Wszystkie pozostałe znaki handlowe należą do ich prawowitych właścicieli i są używane zgodnie z licencją. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wyłączna dystrybucja w Polsce przez polską wersję językową CD Projekt.



www.codemasters.com

Codemasters

GENIUS AT PLAY™

pełna wersja

CEZAR III



noża i niechlubnym końcu, ale kto by się tam przejmował bredzeniem jakiś przygłupich staruszków, którzy przez całe życie wdychają trujące opary albo babrzą się we wnętrznościach zwierząt. Niech więc wino leje się strumieniami, a Mars sprzyja nam na polach bitew!

Jednak aby osiągnąć taki dobrobyt, musisz najpierw troszkę popracować, pokazać, że potrafisz kierować prowincją i to nie tylko



bezpieczną – położoną w głębi kraju, ale także graniczną – wystawioną na ciągłe ataki barbarzyńców. Jeżeli nie popełnisz błędów, to powolutku będziesz się piał w górę hierarchii imperium i być może zyskasz przychyłność samego władcy. Kiedy już to osiągniesz, to

przyjdzie ci dalej umacniać swoje wpływy w pałacu i czekać na swoją szansę – w końcu nawet cesarowie nie żyją wiecznie. A wtedy musisz postawić wszystko na jedną kartę i działać zdecydowanie – historia pamięta tylko zwycięzców, więc jeśli przegrasz ten wyścig, to znikniesz z kart historii.

Cezar to miał kławe życie. Od rana do wieczora wszyscy wokół niego biegali i natychmiast spełniali każdą zachciankę. Oczywiście bycie władcą absolutnym musi też mieć swoje wady – jest jakaś niejasna przepowiednia o ostrzu

→ Hitman: Contracts

Nóż w plecy, kulka zza węgla, rozrywko-
we (dosłownie) łóżko albo inne
przyjemności prędzej czy później czekają



każdego zawodowego mordercy. Konkurencja w tym zawodzie jest niezwykle ostra, ale i stawka dość wysoka – dostatek życie na przytulnej wysepce gdzieś na Pacyfiku. Oczywiście tak świetlana przyszłość spotka co najwyżej jednego kandydata w ciągu kilkunastu lat, a i to nie jest wcale takie pewne. Reszta rywali do słodkiego, miłego życia zginie od kul konkurencji, policji, ochroniarzy lub też najwyczejniej w świecie zgnije w jakimś obskurnym więzieniu – oczywiście, o ile dawni zleceniodawcy zechcą pozostawić przy życiu delikwenta, który w każdej chwili może zacząć sypać...

→ UEFA Euro 2004

W tym roku nasza reprezentacja nie wystąpi w finałach Euro 2004. Jednak miłośników piłkarskich zmagani nie powinno to zniechęcać. W końcu w tych nieoficjalnych mistrzostwach Europy wystąpią czołowe zespoły starego kontynentu, a to powinno zagwarantować najwyższy poziom rozgrywanych spotkań.

Jeżeli nie możesz się już doczekać finałowych meczów, to możesz wziąć sprawy w swoje ręce i zapewnić sobie sportowe emocje już teraz. Dodatkową zaletą takiej zabawy jest fakt, że możesz dokonać rzeczy praktycznie niemożliwych – na przykład sprawić, że trofeum przypadnie naszym bałtyckim sąsiadom – Łotyszom. W końcu takie wyzwanie to zupełnie coś innego, niż próba zdobycie tytułu Anglią czy Niemcami.



→ Rise of Nations: Thrones & Patriots

Z historią to jest dziwna sprawa. Z jednej strony jednostki wyglądają w starciu jak mrówki rzucone na fale oceanu – zupełnie bez szans i zdane tylko na łaskę żywiołu. Jednak strony podręczników pełne są nazwisk ludzi, którym udało się zmienić – wydawałoby się nieuchronny – bieg dziejów.

Nowy dodatek THRONES & PATRIOTS kładzie nacisk na rolę takich ludzi – oddanych swojemu krajowi i gotowych do wszelkich poświęceń. Co prawda nie każdy z nich znajdzie się potem w annałach, lecz bez tych

beziemiennych nigdy by się nie udało, a poświęcasz się przecież dla kraju, a nie sławy.



→ Neighbours from Hell 2

Druga część SĄSIADÓW Z PIEKŁA RO-
DEM jest jedną z zabawniejszych gier
sezonu. Wcielasz się w Woody'ego, plaste-
linowego i wylupiaściowego faceta, który
wybiera się na wakacje w tropiki. Już na
statku odkrywa, że w podróży towarzyszą
mu najbardziej niemiłe widziani ludzie na

świecie – sąsiad grubas, jego ukochana
femme fatale Olga, mały, wredny synalek
oraz jego pies. Nic dziwnego, że facet przy-
stępuje do psocenia. Podkłada sąsiadowi
świnie, rzuca mu mydło bądź skórkę od ba-
nana pod nogi, ośmiesza w towarzystwie –
czyli bawi się na całego.

Co na CD?

● **CD-1:** pełna wersja gry
CEZAR III; wersje demo:
UEFA Euro 2004, Neighbours
from Hell 2, Deluxe Ski Jump 3.0,
Battleship Chess; magazyn
demoscyen Savag

● **CD-2:** wersje demo:
HITMAN: CONTRACTS, Rise
of Nations: Thrones & Patriots,
CHAOS-LEAGUE, Pteroglider;
filmy z gier: Bloodrayne 2,
Playboy: The Mansion; tapety

Nie działa?

● Wszystkie gry zamieszczone na
naszych CD zostały sprawdzone
przed wysłaniem płyt do tłoczni. Mi-
mo to nie możemy zagwarantować
prawidłowego działania programów
na wszystkich konfiguracjach kompu-
terów naszych czytelników.

● Problemy z uruchomieniem gier
są zazwyczaj związane z nie-
prawidłową konfiguracją PC lub nie-
poprawnym działaniem sterowników
karty graficznej lub DirectX.

● Przypominamy, że biblioteki
DirectX muszą być zawsze insta-
lowane jako ostatnie. Konieczna jest
też ich reinstalacja po wgraniu no-
wych sterowników karty graficznej!

● Wiele problemów może rozwią-
zać instalacja najnowszych wer-
sji sterowników, jednak w wypadku
starszych kart graficznych jest to
często niezalecane! Przed instalacją
sprawdź, które wersje plików są
wskazane dla twojej karty!



→ Deluxe Ski Jump 3.0

Sezon narciarski już dawno się skończył,
jednak jeśli poważnie myślisz o Kryształo-
wej Kuli, to treningi powinieneś zacząć już te-
raz. Na początek jedynie skromna rozgrzewka
– dwie skocznie – ale powinno to w zupełno-
ści wystarczyć, by przypomnieć sobie, jak się
skacze. A za kilka tygodni zaczyna się letni
sezon na igielicie i dopiero wtedy rozpocze-
niesz prawdziwe treningi.

Rok LotR

Ostatnimi czasy jesteśmy wręcz zarzuca-
 ni grami komputerowymi, które zainspiro-
 wane zostały prozą J.R.R. Tolkiena.
 Mamy z czego wybierać (część z poniż-
 szej listy już debiutowała, część nadal
 czeka na swą premierę):

1. THE HOBBIT
 przygodówka/zręcznościówka, raczej dla
 młodszych użytkowników komputerów
2. MIDDLE EARTH ONLINE
 gra sieciowa MMORPG
3. LotR: WAR OF THE RING
 strategia czasu rzeczywistego
4. LotR: POWRÓT KRÓLA
 gra zręcznościowa z elementami
 role-playing

Tolkien wiecznie żywy – tak można
 skwitować to, co dzieje się ostatnio
 w branży komputerowej. Od jakiegoś
 czasu obserwujemy prawdziwy wy-
 syp gier opartych na pomysłach mistrza
 fantasy. Jego końca nie widać... Swoją dro-
 gą, producenci różnych tolkienowych ga-
 dzetów, mediów, gier itp. powinni Peterowi
 Jacksonowi płacić tantiemy za to, że potra-
 fił wskrzesić zainteresowanie prozą Anglika
 na całym świecie.

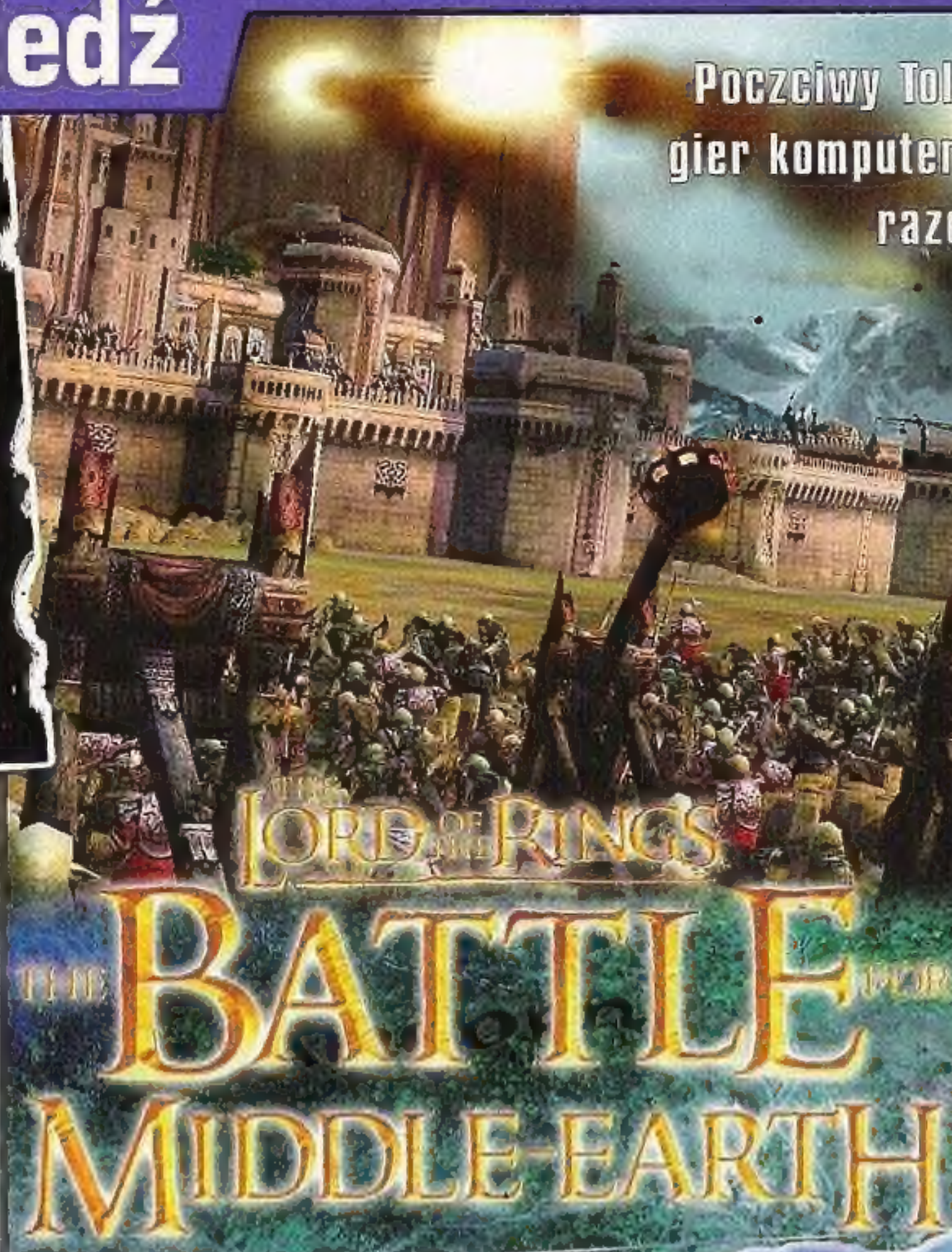
Firma Electronic Arts, szczęśliwa właścici-
 cielka oficjalnej licencji na gry oparte na
 „Władcy Pierścieni”, w ostatnich miesiącach
 spłodziła kilka programów o Śródziemiu.
 LotR: THE BATTLE FOR MIDDLE-EARTH, któ-
 ry na półkach sklepowych pojawi się jesienią
 tego roku, jest strategią czasu rzeczywiste-
 go i ma swoją tematykę zahaczającą o wszyst-
 kie trzy części „Władcy”. I tak na przykład
 w początkowych, treningowych etapach ra-
 zem z Frodem i Samem powłóczy się po ich
 rodzinnym Shire. Później przyjdzie kolej na
 poważne potyczki, w tym bitwę o Helmowy
 Jar czy oblężenie Minas Tirith. W trzydziestu
 pięciu misjach składających się na dwie duże
 kampanie gracz będzie miał okazję opowie-
 dzieć się po obu stronach konfliktu.

Fani Tolkiena zapewne chcieliby się
 w pierwszej kolejności dowiedzieć, jak twór-
 cy gry planują odtworzyć klimat Śródziemia.
 Otóż według zapowiedzi producenci starają

się postawić na realizm. Stąd na
 przykład pomysł, by mapa świata
 nie była zbyt dokładna (a tego na
 pewno oczekiwaliby rasowi fani
 strategii). Ponadto gracz będzie
 mógł sterować wszystkimi najważ-
 niejszymi postaciami z książki –
 Sarumanem, Gimlim, Gandalfem,
 Aragornem itp. Pokusa, by bohate-
 rowie mieli większe możliwości ma-
 giczne i fizyczne niż w powieści, by-
 ła duża, ale tu także realizm weźmie
 górę. I tak na przykład Aragorn nie
 będzie się popisować sztuczkami ma-
 gicznymi. Wreszcie na ekranie poja-
 wia się wszelkie charakterystyczne
 dla tego świata stworzy, z Nazgulami
 włącznie. Nie wiadomo jedynie, czy znajdzie
 się miejsce dla niesssspokojnego i sssssnują-
 cego się w poszukiwaniu Pierścienia Golluma.
 I to tyle, jeśli chodzi o najważniejszą infor-
 mację dla fanów pierścieniowej prozy. A jak

Skrzydlate wierzchowce Nazguł
 będą słuszną grozą w sercach
 wojowników armii sprzymierzonych

Początki Tolkien nadal kuszą twórców
 gier komputerowych łatwą kasą – tym
 razem to fani strategii mają
 na co czekać



„Maszyny pblężnicze to podstawa sukcesu. Ponoć
 największe średniowieczne trebuszety były w stanie
 wystrelić w powietrze krowę!”

no, w Gondorze postawisz farmy. Tylko Mor-
 dor nie skorzysta z żadnych surowców. Co
 do złota, jego zdobycie zależeć będzie od ilo-
 ści pokonanych jednostek wroga (zostawiają
 one po sobie kupki cennego kruszcu). Jak
 widać, tu znów istotną rolę odegrało dąże-
 nie do realizmu – gdyby w Gondorze maso-
 wo ścinano drzewka, entom mogłoby się to
 nie spodobać.

Cechą, która będzie wyróżniać
 LotR: THE BATTLE FOR MIDDLE-
 EARTH spośród innych RTS'ów,
 jest wprowadzenie czynnika strachu.
 Jeśli dwóm szeregowym
 żołnierzom Gondoru rozkażesz za-
 atakować trolla, mogą oni zawa-
 hać się chwilę. Uczucia targające
 twoimi jednostkami uwiódnią
 się zresztą na ich twarzach.
 Z ciekawostek warto jeszcze
 wspomnieć o tym, że w przeci-
 wienstwie do C&C GENERALS nie
 będziesz już tak długo czekać na
 załadowanie misji. Kolejne części
 gry będą wczytywane podczas
 cut-scenki. Druga rzecz warta

uwagi to Sztuczna Inteligencja wojsk – mają
 one automatycznie grupować się tak, aby ich
 efektywność bojowa wzrastała.

LotR: THE BATTLE FOR MIDDLE-EARTH wy-
 gląda jako RTS? Po pierwsze, gra opiera się
 na silniku zastosowanym wcześniej w COM-
 MAND AND CONQUER: GENERALS. Na
 szczęście podrasowano go w zakresie grafiki
 i animacji. Ciekawe, czy program stanie się
 dzięki temu odrobinę szyb-
 szy od GENERALÓW? Wra-
 żając do kwestii bohaterów
 gry, w miarę rozwijania fabu-
 ly uzyskają oni nowe zdolno-
 ści – kombosy na przykład.
 Ze względu na obecność ol-
 brzymiej ilości jednostek na
 ekranie, ich produkcja będzie
 uproszczona – jedno kliknięcie
 w koszarach stworzy od razu
 kilku żołnierzy. Nie obędzie się
 bez zbierania surowców: Isen-
 gard gromadzić będzie drow-

LotR: The Battle for Middle-Earth

Strategia czasu rzeczywistego

EA / EA Polska
<http://www.eagames.com>

☐ Wersja polska
☐ Tryb multiplayer

Premiera: listopad 2004
 Gra dla: PC

Czy klimat Śródziemia można oddać przy po-
 mocy strategii czasu rzeczywistego? Jeśli
 zabiera się za to firma EA, można
 w ciemno obstawiać sukces



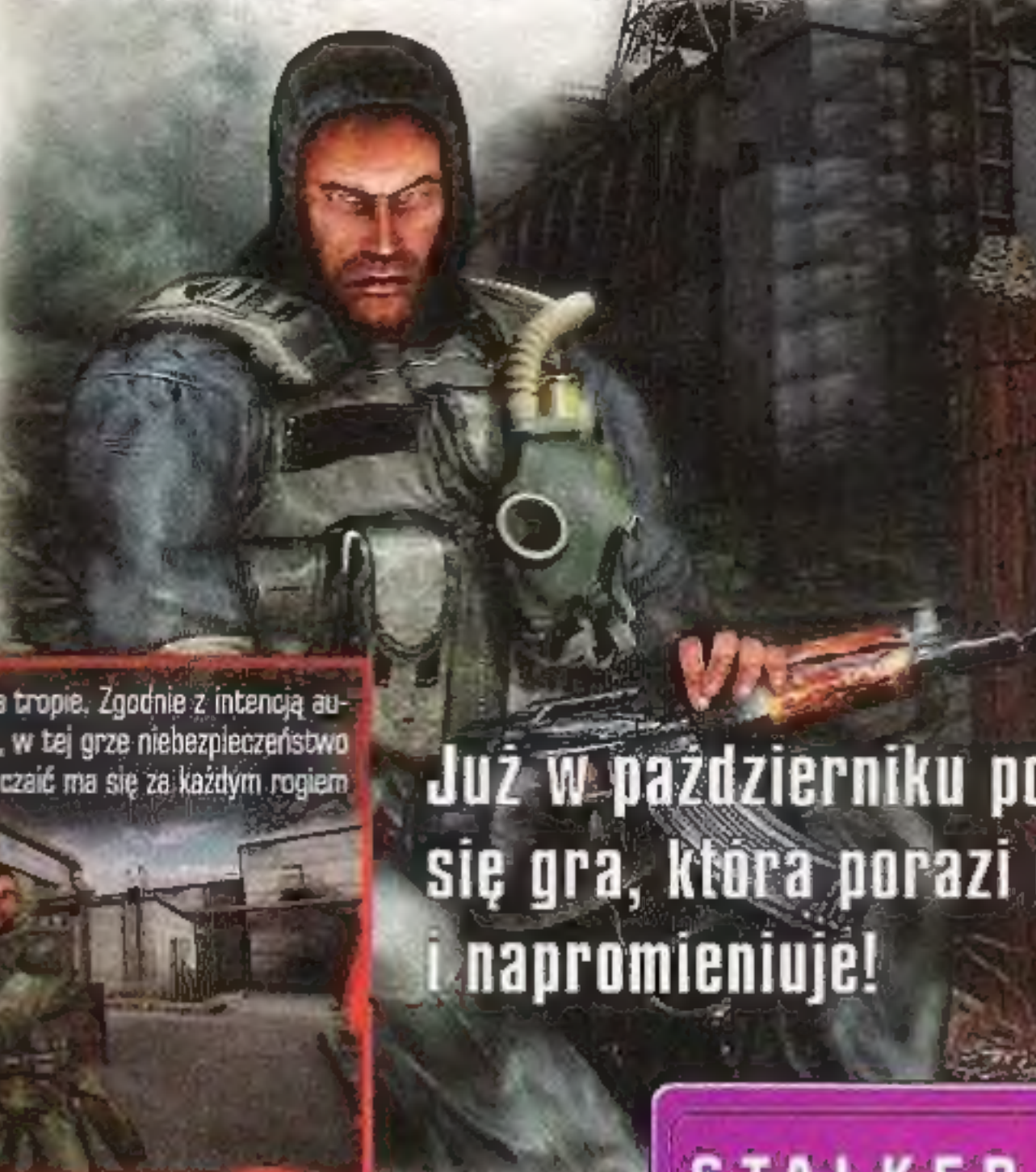
Jeżeli nazwa S.T.A.L.K.E.R. z niczym ci się nie kojarzy, oznacza to, że ostatnie miesiące przepałeś. W chwili gdy czytasz te słowa, ukraińscy projektanci z GSC World właśnie kończą prace nad grą, która ma ogromne szanse zrewolucjonizować skostniały nieco gatunek FPS.

Miejsce akcji będzie pechowa elektrownia w Czarnobylu oraz około 30 kilometrów kwadratowych okolicznych terenów. Obszar ten odtworzony został z ogromnym pietyzmem i oszałamiającą wręcz dbałością o szczegóły. W SHADOW OF CHERNOBYL zwiedzisz doskonale znany wszystkim budynek elektrowni, odnajdziesz legendarne cmentarzyska porzuconych maszyn, zamknięte lotnisko oraz stację kolejową, a także opuszczone i zdewastowane okoliczne wsie i miasteczka. To oczywiście nie wszystko – areną wydarzeń staną się także polacie łak, jeziora, mokradła, dolinki, lasy i zagajniki.

Bohater, w którego wcielisz się w tej grze, jest Stalkerem – jednym ze śmielków zapuszczających się do Strefy. Po co? Jak zwykle, motorem zdarzeń jest ekonomia – w Strefie znaleźć można wiele interesujących artefaktów, nowych gatunków zwierząt, roślin... Za te wszystkie znaleziska naukowcy gotowi są zapłacić krocie i zrobić

STALKER

SHADOW OF CHERNOBYL



Stalker na tropie. Zgodnie z intencją autorów, w tej grze niebezpieczeństwo czaić ma się za każdym rogiem

Już w październiku pojawi się gra, która porazi cię i napromieniuje!

to z przysłowiowym pocałowaniem w rękę.

Zgodnie z historią SHADOW OF CHERNOBYL, w roku 2006 w elektrowni doszło do eksplozji znacznie potężniejszej od tej, która w 1986 roku rzuciła na Europę błąd strachu. Strefa została szybko i nieodwołalnie odcięta od świata. W jej obrębie zabójcza jest bowiem nie tylko promieniowanie, ale także liczne anomalie pogodowe i stada zmutowanych zwierząt. Plotki mówią o też o potwornie zdeformowanych ludziach, którzy pozostali w obrębie Strefy pomimo napomnień władz.

Jako że infiltracja Strefy jest nader intrygującym zajęciem, nie będziesz jedynym jej gościem. O niebezpiecznych mieszkańcach okolicy już wspominałem. Poza nimi, spotkasz

Krótką lekcję historii

26 kwietnia 1986 roku w elektrowni jądrowej w Czarnobylu doszło do poważnej awarii. Spod kontroli wyrwał się jeden z czterech potężnych reaktorów. Wskutek wypadku temperatura reaktora wzrosła niemal stukrotnie i okolicą zaczęły wstrząsać eksplozje. Wybuch wywołał pożar modernizacji grafawego, w trakcie którego rdzeń reaktora stopił się, a do środowiska przedostało się kilkadziesiąt isotopów promieniotwórczych o łącznej aktywności rzędu 1018 Bq, z czego ponad 90% pierwszego dnia. Dopiero po dziesięciu dniach udało się ugasić pożar, ponad 30 osób zginęło podczas akcji, zaś u dziesiątek kolejnych stwierdzono chorobę popromienną. Trzydziestokilometrowa strefa wokół reaktorów została zamknięta, zaś ludność ewakuowano.

W grze będziesz mógł korzystać z różnych środków transportu, np. z samochodów. Jednak w przeciwieństwie do FAR CRY, tutaj pojazdy będą potrzebowały do działania paliwa



tu przede wszystkim... innych Stalkerów, realizujących własne cele i zamierzenia. O ile jedni z nich okażą się bardzo pomocnymi współpracownikami, wielu napotkanych śmielków będzie chciało się ciebie pozbyć. Na wszystkich przebywających w zamkniętej Strefie Stalkerów polować będą natomiast specjalne jednostki sił rządowych – uzbrojeni po zęby i świetnie wyćwiczeni komandos.

Oszałamiająca grafika i olbrzymi świat nie są jedynymi mocnymi stronami tej produkcji. Tym, co moim zdaniem zadecyduje o wielkości gry, jest... obecność elementów RPG! O ile S.T.A.L.K.E.R. ma zachowywać się jak pełnoprawna gra FPS (szybka akcja, inteligentni przeciwnicy, tony broni, efektowne eksplozje itp.), twój bohater będzie się – wraz z kolejnymi misjami – rozwijał. Mówiąc krótko, z czasem stanie się silniejszy i szybszy, a także nauczy się celniej strzelać. Ciekawe, czy możliwa będzie specjalizacja w zakresie konkretnej giwery?

Jedno jest pewne – ostateczna wersja S.T.A.L.K.E.R.A powinna dać twórcom DOOM 3 i HALF-LIFE 2 dużo do myślenia.

S.T.A.L.K.E.R.

FPS z elementami RPG

✦ GSC World / Cd Projekt
✦ www.stalker-game.com

☐ Wersja polska
☐ Tryb multiplayer

✦ Premiera: październik 2004
✦ Gra dla: PC

Obrzyn, ciepła karta i licznik Geigera. Do tego jeszcze superszybki komputer, z mocną kartą graficzną i możesz uznać, że jesteś gotów na wirtualną wizytę w Czarnobylu



tekst: Maciej „Anzelmo” Oginski

PC PlayStation 2

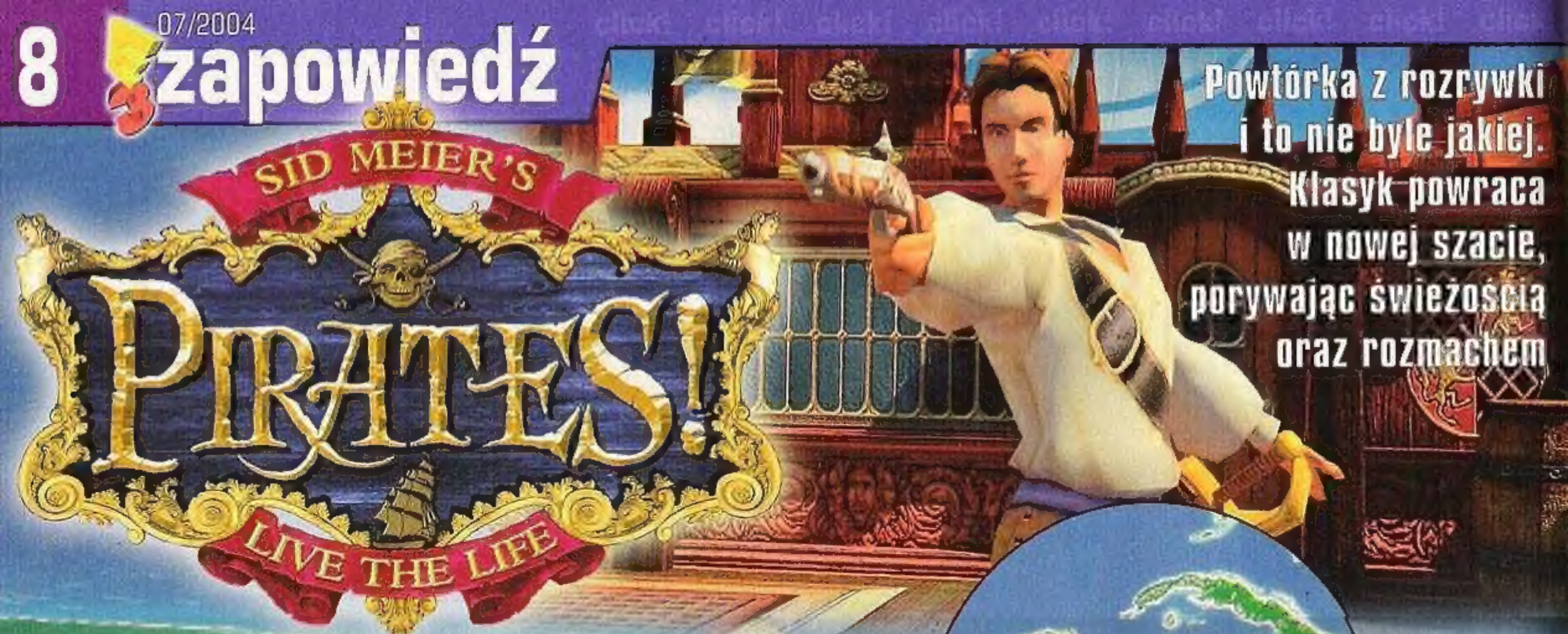
WKRÓTCE W SPRZEDAŻY **DRIVE3R™**

WERSJA KINOWA
KONWERTOWANA PO AMERIKANIE
Z POLSKIMI PODTYTUŁAMI

CD PROJEKT

REFLECTIONS

ATARI



Powtórka z rozrywki i to nie byle jakiej. Klasyk powraca w nowej szacie, porywając świeżością oraz rozmachem



Miejmy nadzieję, iż cukierkowa grafika nie oznacza, że nowi PIRACI będą grą dzieciinną. To byłaby katastrofą!

Powstała w 1987 roku awanturniczko-przygodowa gra PIRATES! stała się krokiem milowym Sida Meiera na drodze do sławy i bogactwa. Do dnia dzisiejszego tytuł ten sprzedał się w ilości ponad miliona sztuk. W związku z powyższym aż się prosiło o remake. I tak jak w przypadku CIVILIZATION, Meier ponownie odkurzył klasyka. Nie naruszając podstawowych założeń rozgrywki, ubrał stary hit w zupełnie nową szatę graficzną – efekt końcowy zapowiada się piorunująco. Gwoli przypomnienia – w grze PIRATES! gracz wciela się w postać odważ-

nego i szarmanckiego pirata grasującego na Wyspach Karaibskich w wieku siedemnastym. Specyfika gry polega na tym, że nie ma tuż czegoś takiego jak „kampania”. Prawdę mówiąc cała gra to jedna wielka kampania, w której razem ze swym bohaterem przeżyjesz kolejne, fascynujące przygody. Fabuła co nieco wspomina także o tajemniczym rywalu, którego ostatecznie należy pokonać. Człowiek ten, też pirat, jest odpowiedzialny za

śmierć rodziców głównego bohatera. To przez niego pozostała przy życiu rodzina twojego podopiecznego znalazła się w rozsypce. Zebranie do kupy swojej rodziny oraz ostateczne pokonanie złego pirata to jedno z celów rozgrywki, ale tak naprawdę nie decydują one o zwycięstwie czy porażce w grze.

W ogóle nie ma też czegoś takiego jak „mission complete”. To, jakie wspomnienia po sobie pozostawisz, stanowi jedyny trwały ślad twojego rozbójniczego bytowania. Całe życie pracujesz na swoją reputację i wynik gry to faktycznie wynik twoich życiowych dokonań – ile bogactw zebrałeś, kogo na swej drodze pokonałeś itp. W PIRATES!

główna postać nigdy nie ginie, co najwyżej po złapaniu na gorącym uczynku trafia do więzienia. Nie oznacza to jednak, że po- byt za kratami

nie ma na twojego herosa negatywnego wpływu – po prostu lata tam spędzone to lata stracone. A im starszy twój bohater, tym ma większe problemy z fechtunkiem i ogólnie ze sprawnością oraz zdrowiem.

Wspomniałem już o absolutnej nieliniowości fabuły. Pozostaje opowiedzieć, czym w takim razie możesz się zająć. Przede wszystkim pływasz po morzach i oceanach jednym z 27 typów statków. Autorzy gry wiernie odtworzyli najsłynniejsze okręty z tamtej epoki. Podczas rejsów poszukujesz ofiar, które można złupić, a samemu unikasz spotkań z patrolami wojskowymi. Czasem warto zajrzeć do portu, gdzie w tawernie masz szansę zmierzyć się z kimś w pojedynku na szpady, sprzedać swój łup lub posłuchać najnowszych ploteczek z całego świata. Ważnym elementem rozgrywki są spotkania z gubernatorami, którym wyświadcysz przysługę, pogawędzisz albo... porwiesz córkę. Jak przystało na pirata, warto, byś raz na jakiś czas poszukiwał skarbów i pomnożył swój majątek.

SID MEIER'S PIRATES! jest niczym film fabularny o barwnym życiu piratów, w którym to ty odgrywasz główną rolę. Szczególnie widać to przy okazji walk między dwoma okrętami. Ciekawe są również indywidualne pojedynki na szpady. Walcząc na pokładzie, możesz na przykład zepchnąć oponenta na dolny pokład, po czym podążyć za nim, zjeżdżając po barierce. Wypchnij z kolei delikwenta przez balkon w tawernie, a możesz kłnąć za nim przez ten sam balkon i już na dole ponownie pokazać mu, że nie powinien być się z tobą mować. O twojej randze świadczą także takie elementy jak udział w rozgrywkach politycz-



nych z epoki. Ponieważ Anglia, Francja, Hiszpania i Holandia cały czas walczą o wpływy w rejonie, opowiadając się po którejś ze stron, masz szansę na przykład zostać pośrednikiem w rozmowach pokojowych. Oczywiście jeśli jest to ci nie na rękę, to miast dostarczyć pismo z ofertą pokoju, możesz je gdzieś zgubić. Rzecz jasna przypadkowo. Otwartość gry, sprawdzona i prosta mechanika oraz wciągająca kariera pirata-awanturnika spowodują, że SID MEIER'S PIRATES okaże się grą co najmniej interesującą.



Bitwy morskie były jednym z najbardziej emocjonujących elementów starych PIRATÓW. Jak będzie teraz?

Ikona branży

Gry Sida Meiera nigdy nie należały do czołówki pod względem oprawy graficznej. Meier nie jest twórcą wielkich silników o cudownych właściwościach. Jednak jego tytuły mają w sobie to „coś”, co graczy przykuwa do ekranu na długie godziny. PIRATES! i CIVILIZATION figurują właściwie na każdej liście najlepszych gier komputerowych wszech czasów. To nie są jednak jedyne osiągnięcia Meiera. Ten słynny programista zaczął przeszedł dwie dekady temu, zakładając firmę MicroProse i wypuszczając na rynek dość prymitywną grę SOLO FLIGHT – symulator lotów. Od tego czasu spod jego ręki wyszły między innymi: SILENT SERVICE, GUNSHIP, MAGIC THE GATHERING, SID MEIER'S GETTYSBURG!, ALPHA CENTAURI czy RAILROAD TYCOON.

Sid Meier's Pirates

Zręcznościowo-strategiczna

- Atari / CD Projekt
- www.atari.com/prates

- Wersja polska
- Tryb multiplayer

- Premiera: grudzień 2004
- Gra dla: PC

Gdyby dzień powszedni pirata wyglądał tak jak przedstawia to Sid Meier, do końca życia plułbym sobie w brodę, że nie urodziłem się na Karaibach



PACIFIC FIGHTERS



IL 2 przenosi się z frontu wschodniego nad Pacyfik w kontynuacji doskonałego symulatora lotniczego II wojny światowej



Firma Maddox Games na czele ze swoim najbardziej genialnym twórcą, Olegiem Maddoxem, jest żywym przykładem na to, iż producenci gier zza naszej wschodniej granicy potrafią zrobić o niebo ciekawsze tytuły niż nasi rodzeni „gierokleci”. IL 2 STURMOVIK po swojej premierze szturmował serca miłośników symulatorów na całym świecie, nic więc dziwnego, że już niedługo pojawi się kontynuacja tej gry. Zauważam od razu, iż jest to produkt niezależny od IL2, a nie pakiet rozszerzający.

W PACIFIC FIGHTERS opuszczasz stopy i tajgi frontu wschodniego i przenosisz się nad Ocean Spokojny. Weźmiesz udział w największych kampaniach azjatyckich z II wojny światowej! Będziesz uczestniczył m.in. w najsłynniejszych bitwach powietrznych rozegranych między Nipponem i aliantami – zobaczysz japoński atak na Pearl Harbour, walki o Iwo Jimę, bitwę o Guadalcanal, Singapur, wreszcie bitwę o Midway – jeden z punktów zwrotnych tej wojny.



Wyruszając do boju, możesz wystąpić w barwach japońskich, amerykańskich, brytyjskich lub australijskich. Znajdziesz się zatem w szeregu państw, które podczas największego konfliktu ubiegłego stulecia odgrywały na Pacyfiku najistotniejszą rolę. Misje, jakich możesz oczekiwać, są różnorodne – patrolowanie, przechwytywanie jednostek wroga, „znajdź i zniszcz”, bombardowanie, wreszcie atakowanie lotniskowców (co na tym terenie działań miało olbrzymie znaczenie). Ponadto w grze znajdują się misje samobójcze „kamikadze”, które po raz pierwszy na masową skalę pojawiły się w roku 1944 podczas walki o Zatokę Leyte.

Nowym elementem, który pojawi się w PACIFIC FIGHTERS, jest włączenie do walki lotniskowców. Oznacza to między innymi, że wirtualni piloci będą się musieli nauczyć niesłychanie trudnej sztuki startowania i lądowania na lotniskowcu. Jako że jest to naprawdę skomplikowany manewr, twórcy z Maddox Games przyrzekają, że mniej zaawansowani gracze będą mogli w tym miejscu przejść na automatyczne sterowanie. Generalnie zresztą producenci da-

dzą nam możliwość decydowania, jak bardzo rozgrywka przesunie się w stronę symulacji. Dzięki różnym opcjom kamer, pomocom takim jak wskazówka, gdzie lecieć, możliwości włączenia niezniszczalności oraz niewyczerpalnego zapasu amunicji, każdy pilot będzie w stanie dostosować poziom trudności do swoich umiejętności i chęci.

W trybie dla pojedynczego gracza znajdzie się szesnaście dużych map z lat 1941-1945. Programiści zdecydowali się na odrębne mapy zamiast jednego, wielkiego terytorium. Jest to, wydaje się, rozwiązanie lepsze, ponieważ wprowadza większe urozmaicenie graficzne do rozgrywki. Co ciekawe, podczas rozgrywania misji historycznych piloci w PACIFIC FIGHTERS będą mogli zmieniać bieg historii – skuteczne odparcie ataku na Pearl Harbor będzie trudne, ale zapewne sprawi niemalą satysfakcję. Trzeba zaznaczyć, że zarówno samoloty i inne pojazdy, jak i krajobrazy wiernie odtwarzają realia II wojny światowej. Poza opcją Single, pojawi się także tryb Multiplayer, którego „pojemność” ma przekroczyć liczbę 32 graczy. Co istotne, postęp gry da się zapisać, dzięki czemu spokojnie możesz przerwać zabawę i w dogodnym momencie wrócić do niej wraz z kolegami.

Cieszy, że autorzy PACIFIC FIGHTERS mocno popracowali nad ulepszeniami graficznymi programu. Np. nie będzie limitu jednostek na ekranie – ich liczba zależy wyłącznie od mocy przerobowych twojego komputera. W PACIFIC FIGHTERS poprawiono (już i tak

bardzo dobry) wygląd otoczenia – do tego stopnia, że atakując lotniskowiec, wyraźnie ujrysz ludzi krzątających się na jego pokładzie. Powodem do dumy dla

Rosjan z Maddox Games mają być jednak efekty związane z wodą, a szczególnie refleksy światła i wody na okrętach oraz innych obiektach.

Maddox Games zna receptę na dobry symulator, ponadto nie spoczęła na laurach i stara się bliżej ideału serię jeszcze bardziej wzbogacić i jeszcze bardziej zbliżyć do realiów historycznych. W efekcie można w ciemno obstawiać, iż PACIFIC FIGHTERS stanie się jednym z przebojów roku 2004.

Pacific Fighters

Symulacja

• Ubisoft
• www.ubisoft.com

☐ Wersja polska
☒ Tryb multiplayer

• Premiera: jesień 2004
• Gra dla: PC

Tę samą jakość, inną scenarię – PACIFIC FIGHTERS jest grą skazaną na sukces. Teraz nawet mniej wyrobieni gracze będą mogli pohasać w przestworzach



CALL of CTHULHU

Dark corners of the Earth

Paranoje, dziwaczne stwory, mroczne lokacje – CALL OF CTHULHU nie będzie grą do śniadanka

KIM JEST JACK

Jack Walters urodził się w 1890 roku w Massachusetts (w tym samym roku co Lovecraft – przypadek?), a jego ojciec – pijaczyna i hazardzista – skończył ze sobą, gdy Jack miał 10 lat. Ojciec H.P. Lovecrafta też szybko odszedł z tego świata. Wkrótce Walters trafił do domu opieki, po czym, fałszując wpis dotyczący daty urodzenia, wstąpił do policji. Szybko został wyróżniającym się śledczym. Jego błyskotliwą karierę przekreśliła jedna interwencja – w 1915 roku odwiedził piwnicę pewnego domu w Bostonie, co skończyło się dla niego zanikiem pamięci i psychozą. Wkrótce rzucił pracę, by wyjaśnić, co tak naprawdę mu się przydarzyło. Dochodzenie w Innsmouth to kolejny (jeśli nie ostatni) etap odkrywania prawdy.

Miejmy nadzieję, że mroczność tej gry nie będzie polegać jedynie na tym, że na ekranie niewiele widać...

Wyobraź sobie, że jesteś człowiekiem, który spotkał najczarniejsze, najstraszniejsze wcielenie Zła. Wyobraź sobie, że to spotkanie zakończyło się dla ciebie wizytą w „psychiatrię” i długotrwałym leczeniem ze stanów paranoidalno-schizofrenicznych. Wreszcie wyobraź sobie, że zgłębienie tajemnicy napotkanego Zła staje się twoją życiową obsesją.

Tak właśnie wygląda życie Jacka Waltersa, bohatera horroru FPP pod tytułem CALL OF CTHULHU. Przeniesiesz się w lata 20. ubiegłego stulecia i spróbujesz odkryć, skąd w twoim życiu wzięły się istoty rodem z prozy H.P. Lovecrafta. Jako Jack wyruszysz do miasteczka rybackiego Innsmouth w Nowej Anglii (USA), o którym wielokrotnie słyszałeś w związku ze swoimi poszukiwaniami zjawisk paranormalnych. W miasteczku tym w tajemniczych okolicznościach zaginął pewien menadżer sklepu.

To początek trudnej i niebezpiecznej drogi, która prowadzi głównego bohatera poprzez szesnaście rozległych poziomów. Przyjdzie ci walczyć z różnego typu stworami nie z tego wymiaru, na przykład z hybridami, okropnie powykrzywianymi istotami ludzkimi, wreszcie pelzającymi „Deep Ones” itp. Istnieje kilka sposobów pokonania wrogich istot, poczynając od użycia do tego celu przedmiotów znalezionych po drodze oraz wykorzystania uwarunko-

wań terenu (ciekawe, jak to będzie wyglądać?), po skorzystanie z tajemniczych artefaktów i obcej technologii. Nie zabraknie także bardziej standardowych „środków perswazji”, czyli prawdziwych broni z lat 20. Są to na przykład karabin Mauser, pistolet Colt czy Springfield m1903.

Autorzy chwalą się, że stworzone przez nich istoty cechuje wysoki poziom Sztucznej Inteligencji. Oznacza to między innymi, że działać mogą zarówno w pojedynkę, jak i w grupach. Potrafią Jacka tropić, śledzić i zniweczyć atakować, a nie jedynie biernie czekać na odnalezienie i późniejszy odstrzał. Wrogowie mają w dynamiczny sposób dostosowywać swoje poczynania do metod walki stosowanych przez twojego bohatera. Trzeba bowiem zaznaczyć, że gra CALL OF CTHULHU łączyć będzie element zręcznościowy z taktycznym, a nawet przygodowym. Dla jednego gracza wygodniejszą taktyką okaże się torowanie sobie drogi ołowiem, inni natomiast wybiorą strategię walki partyzanckiej, wymagającą skradania się i unikania robienia wokół siebie przesadnego szumu.

CALL OF CTHULHU posiada kilka charakterystycznych cech, które wyróżniają ją spośród innych gier gatunku FPP. Po pierwsze, na ekranie nie będzie czegoś takiego jak HUD. Sprawdzanie poziomu swojego zdrowia czy zapasu amunicji będzie wymagało specjalnych działań. Jakich? Póki co, tego nie wiemy. Po drugie, obrażenia będą miały trochę inny wpływ na twoje poczynania niż w większości gier FPP, gdzie dopóki nie dokonasz żywota, tak naprawdę nie odczuwasz konsekwencji odniesionych ran. W CALL OF CTHULHU jest zupełnie inaczej. Tutaj jeśli złamiesz nogę, to Jack będzie miał trudności z chodzeniem, jeśli złamiesz rękę – będzie mniej celnie strzelał. Z kolei gdy bohater wpadnie do zimnej wody i za długo w niej posiedzi, w rezultacie będą nim wstrząsały dreszcze, co także mocno przeszkadza w rozgrywce. Spróbuj zlekceważyć krwawienie, a być może wykrwawisz się na śmierć.

Kolejnym ciekawym aspektem gry jest dbałość o zdrowie psychiczne Jacka. Musisz uważać, by nie wystawiać go zbyt często na nieprzewidziane spotkania ze Złem, ponieważ jego słaba konstrukcja psychiczna powoduje, iż szybko zaczyna cierpieć z powodu paranoi, halucynacji czy ataków paniki.

Patrząc na screeny z gry oraz biorąc pod uwagę wszystkie wyżej wspomniane nowinki, jakoś ciężko mi uwierzyć w zapowiedzi twórców, że do czerpania pełnej przyjemności z gry wystarczy sprzęt o parametrach zegara 500 MHz i 32 MB dla karty graficznej. Jeśli jednak autorom się taka sztuka uda, będzie to tylko kolejny punkt na długiej liście zalet CALL OF CTHULHU.

Call of Cthulhu

Horror FPP

✱ Electronic Arts / EA Polska
✱ <http://www.callofcthulhu.co.uk/>

☐ Wersja polska
☐ Tryb multiplayer

✱ Premiera: jesień 2004
✱ Gra dla: PC, Xbox

CALL OF CTHULHU przeraża już na etapie zapowiedzi. Jeśli gra będzie choć w połowie tak mroczna, jak ją opisują twórcy, to zwyczajnie strach się bać

Podstuchaliśmy...

Nintendo zakończyła serię praktyczną...
...GameBoy Advance. Od połowy maja wszyscy...
...nie szanują się jednak, że starsza konsola Nintendo...
...do wartości zniżki ze sklepowych półek. Kampanie...
...posiada w magazynach kilkaset tysięcy...
...nieprzeznaczonych egzemplarzy i deklarują gotowość...
...powrotu do GBA, jeśli pojawią się zamówienia.

Książki
...w tym się obrócił. Nadaje ci inne tytuły do...
...za... rusałki megosy Panna Gmiał do...
...nie mała grająca po jego pracowni. Tytuł...
...jednak w tym się nie obrócił, a w pikseli. Po...
...konkretnie Hurlownie PLAY wprowadzi do...
...pół prosty plakatowka, opowiadająca o przy...
...jedoch nasyconego polskiego szympan...
...made in Trzebież.



Painkiller
...Polaka strzelanka PAINKILLER będzie jedną...
...główną turniej Electronic World Championships...
...kiedy odbędą się w Dallas pod koniec lipca. Tytuł...
...nieprzeznaczonych egzemplarzy i deklarują gotowość...
...powrotu do GBA, jeśli pojawią się zamówienia.

Wideo
...Jaworska polska przesławała młodego człowieka...
...gwałtownie jeden z największych serwisów...
...grał w tym kraju. Cztery duże firmy, mianowicie...
...Nemco i Capcom, oskarżyły go o łamienie praw...
...autorskich. Nie, nie publikował "prow" i...
...Na swej stronie umieszczał screeny z gier.

Wideo
...Na targach E3 zaprezentowano pierwszy obrazek...
...z GTA: SAN ANDREAS. Pochodzi on z wersji...
...przeznaczonych dla konsoli PlayStation 2.



Soldiers: Heroes of World War 2
...A przynajmniej zabiorą... SOLDIERS: HEROES...
...OF WORLD WAR 2, rewelacyjnie zapowiadająca...
...w polskich sklepach w wakacje.

Stoisko firmy Bioware przeżywało w czasie targów E3 prawdziwe oblężenie. Furorę zrobił konsolowy Action/RPG JADE EMPIRE, który już wkrótce zabierze graczy na wycieczkę do starożytnych Chin. Świetne noty zebrał DRAGON AGE, którego akcja toczy się w świecie wymyślnym od początku do końca przez scenarzystów NEVERWINTER NIGHTS. Program ukaze się na rynku wraz z całą masą edytorów i narzędzi, umożliwiających tworzenie modyfikacji i dodatków. Ostatnim z wielkich tytułów firmy Bioware był THE WITCHER polskiego CD Projekt Red Studio. Tytuł ów spodobał się zwiedzającym. Serwis RPGamer napisał nawet „WIEDZMIN został wymodelowany na szkieletach samki z NEVERWINTER NIGHTS, a tworzy go zespół 15 osób. Program nabiera niezwykle obiecujących kształtów”. Niestety nie wiadomo jeszcze, kiedy dokładnie nastąpi jego premiera.



PC / PS2 / Xbox / GBN

Starsky & Hutch 2

Grywalną wersję zrecenzionówki STARSKY & HUTCH 2 zaprezentowała na targach E3 firma Empire Interactive. Od części pierwszej niewiele się zmieniło – gracz nadal rozważa się po mieście odpocowanym Fordem Torino, strzeła do wiszących na niebie dopalaczy, a także chwytą gwiazdkę, dzięki której wykonuje nieziemskie ewolucje. Nawet na chwilę nie zdejmujemy nogi z gazu! Co zatem się zmieniło? Przede wszystkim grafika. Dzięki całkowicie przebudowanemu silnikowi trudno się doszukać dwóch identycznych budynków, a samochody krążące po ulicach pełne są drobnych szczegółów. Samo miasto stało się dwa razy większe, przybyło punktów charakterystycznych i dziwacznych przejazdów. Pojawili się też dodatkowy tryb, przypominający nieco znaną z GLICKA! strzelankę HOUSE OF THE DEAD 2. Autorzy gry zapowiadają nie tylko oryginalną ścieżkę dźwiękową z lat 70., ale i udział aktorów, którzy wystąpią i w serialowym oryginale.



Conflict: Vietnam

Czy w ciągu roku na pustyni...
...gęsta dżungla? A i owszem – zależy się twierdzić programiści firmy SCI. Trzecia część CONFLICT: DESERT STORM toczy się wśród wietnamskich drzew i paproci gęsto porastających lasy. Czterej bohaterowie, żołnierze armii amerykańskiej Hagman, Junior, Howie i Cherry, trafiają do Wietnamu w czasie słynnej Ofensywy Tet. Niemal od razu zostają przerzuceni na front i w chwilę później tracą kontakt z



macierzystym oddziałem. CONFLICT: VIETNAM opowiada o ich trudnej drodze do domu. Gra została podzielona na czternaście etapów, w czasie których bohaterowie uderzą się w dół rzeki, pacyfikując zamieszkałe przez partyzantów wioski, niszcząc przepływające łódki, ratując pojmanych przez wroga jeńców i zwiedzając starożytne, zrujnowane świątynie. Dotrą nawet do Hue, starej stolicy ogarniętego wojną kraju. Nie wiadomo tylko, jak gra poradzi sobie z niezwykle mocną konkurencją. W końcu w świecie gier już drugi rok trwa moda na Wietnam!

PC / PS2 / Xbox

Dreamfall: The Longest Journey

E3 to nie tylko nowe gry wojenne, widowiskowe samochodówki, ale i kontynuacja znakomitej przygodówki NAJDŁUŻSZA PODRÓŻ. Akcja programu toczy się w tym samym świecie co oryginał, a na ekranie pojawiają się stare i nowe postacie. Mimo to DREAMFALL nie jest klasycznym sequelem – nie



10 zapowiedź

Wspomniany już w poprzedniej części zapowiedzi, a więc i w poprzednim numerze, jest ciekawą, 3D, wieszakową grą o tytule SILENT HUNTER III.



SILENT HUNTER III

Nawo nie ma chyba nic gorszego niż krążenie kilkadziesiąt metrów pod wodą w zamkniętej podzi podwodnej. Podstawowy problem polega na tym, że tutaj zatonięcie jednostki oznacza śmierć całej załogi. Jeśli dodać do tego fakt, że w tej metalowej puszcze przebywa kilkadziesiąt facetów o nerwach napiętych jak struna, łatwo sobie wyobrazić, jak trudnym zadaniem musi być prowadzenie takiej jednostki do celu. SILENT HUNTER III pozwoli ci odegrać rolę dowódcy i dowodzić jednostką. W poprzedniej części programu, co twórcy tłumaczą faktem, że nigdy wcześniej i nigdy później żadna kampania nie była tak istotna dla losów morskiej wojny. Ilość okrętów zaangażowanych po obu stronach, najnowocześniejsze technologie, ponad dwadzieścia podwodnych wyprodukowanych

przez faszystowskie Niemcy, coraz nowe urządzenia do zwalczania U-Bootów, po stronie aliantów, wreszcie rozległy teren, na którym działały, widać stąd, że to wszystko powoduje, że SILENT HUNTER III można by wydać nawet pięć, a być może i tak by się nie wyczerpał. Prowadząc załogę do celu, musisz być ostrożny, bo w tym czasie klasa II, VII, IX oraz XXI, każda w 30 wersjach. Podstawą sukcesu jest właściwe prowadzenie załogi, zarówno pod wodą, jak i na powierzchni. Pierwszy poziom kontroli to wydawanie poleceń podczas operacji wojennych. Tutaj możesz przypisywać ludzi do różnych zadań, uszkodzeń, decydować, kto i



z twojej załogi zainicjuje torpedami, w których odpocznik do izolacji itp. Przy tak stresującej pracy ważne jest też, abyś w przerwach między wykonywaniem kolejnych zadań, potrafił odpowiednio zmodyfikować swoich podwładnych. Dzięki do tego systemowi, możesz przyznawanie medali, szkolenie nowych ludzi, itp. Poza tym, o nazwie morale, jest jeszcze druga, czyli zmniejszenie. Przemęczenie wojacy nie będą w stanie wykonywać twoich poleceń.

SILENT HUNTER III będzie skalowalny pod względem poziomu trudności, co zapewne uczyni tę grę łatwiejszą od innych symulatorów. Różne opcje kamery, przeszkolenie w akademii morskiej, zróżnicowanie poziomu twojej osobistej kontroli nad okrętem to elementy, które mają przyciągnąć przed monitory nawet laików w temacie symulacji. Misje, które czekają na ciebie, to między innymi standardowe patrol, śledzenie pojedynczych okrętów, niekiedy konwojów – zarówno w pojedynkę, jak i w całym stadzie. W trybie Multiplayer dostępne będą dwie opcje: Top Ace to tryb dla tych, którzy chcą porównać swoje umiejętności z innymi, natomiast Wolfpack pozwala wspólnie polować na transportowce i okręty bojowe przeciwnika. W obu opcjach opponentem jest komputer.

Jednym z najlepszych filmów ukazujących rolę służby na niemieckiej łodzi podwodnej podczas drugiej wojny światowej jest film „Das Boot”. Nakręcony na podstawie książki pod tym samym tytułem, nakręcił zdjęcia, obrazy i dramatyzm przedstawionych zdarzeń. Rewolucyjna muzyka spowoduje, że obraz ogląda się z zapartym tchem. Film wyszedł na świat w wersji DVD, co jest zdecydowanie dobrą inwestycją. Warte zauważenia jest, że rolę Jürgena Prochnowa (kapitan) zło napierają do trybienia daje zakończenie filmu jasno pokazujące, jak losowymi prawami rządzi się wojna. Szczegółowo film wszystkim miłośnikom podwodnych batali.

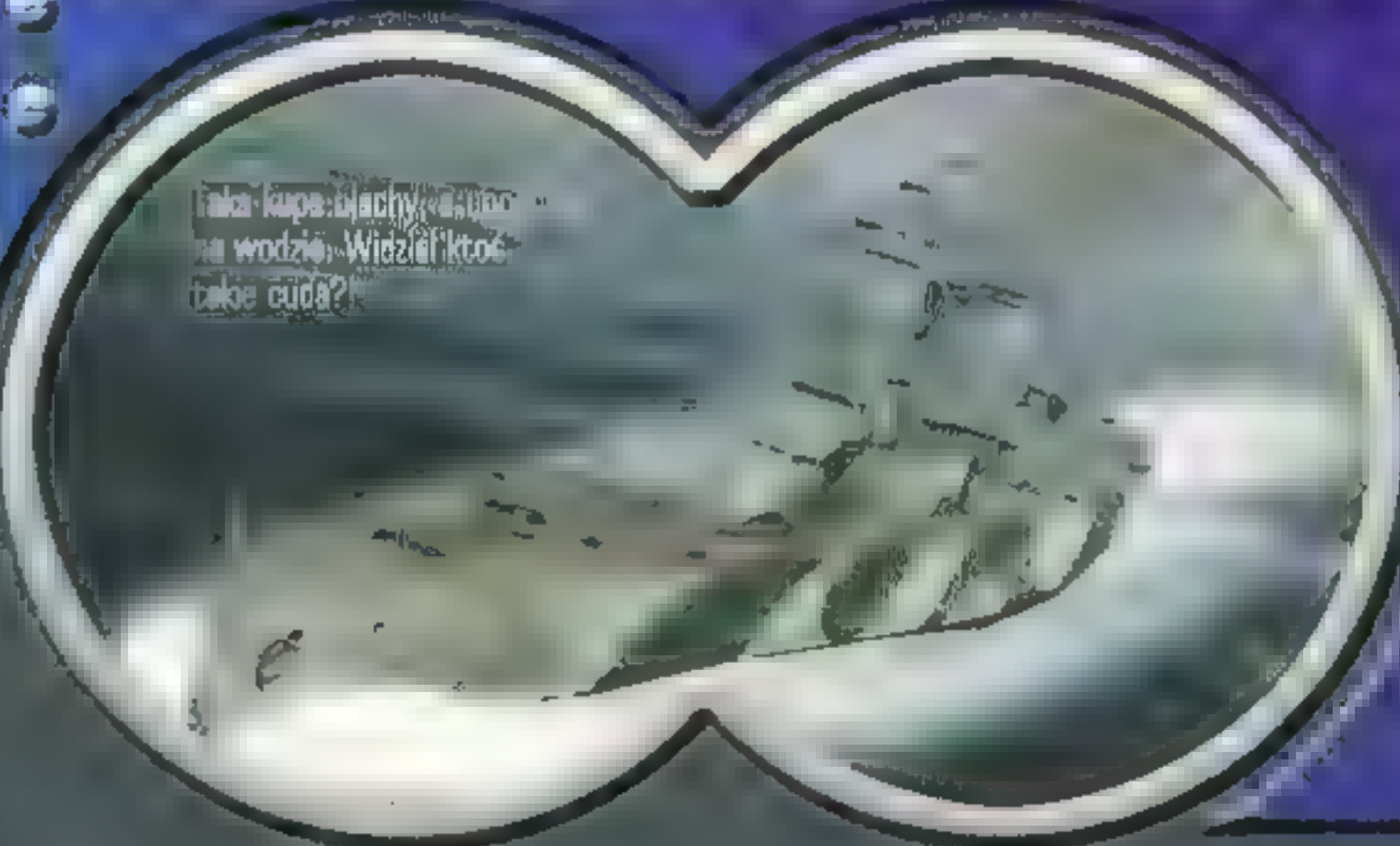
SILENT HUNTER III używa takowicie nowego silnika graficznego, w którym będziesz miał do czynienia z zupełnie przekonanym modułem uszkodzeń. Sam sposób prowadzenia kampanii także różni się od poprzednich części cyklu. W trakcie odwiedzisz trzy typy środowiska – polarny, atlantycki oraz mediteran, a każde z nich będzie posiadało charakterystyczne dla siebie warunki pogodowe, od burz, po mgły i góry lodowe. Interfejs gry to także coś nowego. Wymyślono go do prowadzenia walki, zaprezentowane zostaną w pełnym trójwymiarze.

Na koniec wypada mi tylko rzec, że choć do tej pory jak ognia unikalem symulacji, tak na SILENT HUNTER III będę czekał z niecierpliwością.

Silent Hunter III

- Wydawca: GIGAWATT
- Wydawca: GIGAWATT
- Wydawca: GIGAWATT
- Wydawca: GIGAWATT
- Wydawca: GIGAWATT
- Wydawca: GIGAWATT

Niemiecka kampania podwodna podczas II wojny światowej. Trzecia część kultowej symulacji będzie co najmniej tak sama dobra jak poprzedniczki.



Wielka kupa błachy wódz na wodzie. Widział ktoś takie cuda?

Splinter Cell 3

Sześć milionów sprzedanych kopii i dwóch pierwszych części SPLINTER CELL nie pozostawiło firmie Ubisoft wyboru. Na targach E3 pojawił się trzeci odcinek serii i niemal od razu obwołano go najładniejszą pecetową grą targów. Jej akcja toczy się w 2008 roku, kiedy to niezbyt dobre wiadomości napływające z Koresji Północnej sprawiają, że Echelon raz jeszcze sięga po Sama Fishera. Po co? By zaprezentować ci nowiutki zestaw broni, które będą bardziej futurystyczne i wygodniejsze w obsłudze. Główny bohater nauczy się nowych trików i zagrywek, na własne oczy zobaczy też najbardziej autentyczny deszcz, jaki kiedykolwiek spadł w grze komputerowej. Autorzy gry obiecują również otwarte poziomy oraz odrobinę nieliniowości – większość misji da się ukończyć na kilka bądź nawet kilkanaście różnych sposobów. Premiery programu zapowiadana jest na koniec 2004 roku. Oby się nie opóźniła!



Brothers in Arms

PC / PS2 / Xbox



Gra inspirowana twórczością Stevena Spielberga, zwłaszcza jego filmem „Szeregowiec Ryan” i serialem „Kompania braci”. Jej akcja toczy się w czasie II wojny światowej. Sierżant Matt Baker wraz ze swoim oddziałem zostaje zrzucony nad Normandią i przedziera się przez opanowane przez wroga wioski i miasteczka. Będzie udział w autentycznych bitwach i potyczkach. Ko-

rzysta z niezwykle wiernie odwzorowanej broni (wiatr i odległość zmieniają tor lotu pocisku, wrogie gnieźdźdźki od jednej kuli itp.), działającej – podobnie jak w HALO – w trybie dwusystemowym. W grze nie ma też paska zdrowia oraz porzucanych po piaszczach apteczek. Program przygotowuje teksańska firma Gearbox, znana m.in. ze wspomnianego HALO PC oraz kilku udanych dodatków do HALF-LIFE.

PC

kontynuuje historię opowiedzianą w części pierwszej. Autorzy troszkę na siłę wrzucają do gry trójwymiarową grafikę (bardzo ładną swoją drogą) i przebiegają o wprowadzeniu do zabawy elementów czysto zręcznościowych. Oznacza to odejście od point n'clickowej tradycji, chociaż zagadki utrzymają wysoki poziom, a fabuła będzie jeszcze bardziej zekrecona i zaskakująca. Czy to dobrze? Kto wie. Na razie DREAMFALL zyskał miano najlepszej przygodówki targów E3.



singles
flirt up your life



już od czerwca w sklepach!



techland

www.singles.techland.pl

PC / PS2 / Xbox / GCM

pe

TOP-13

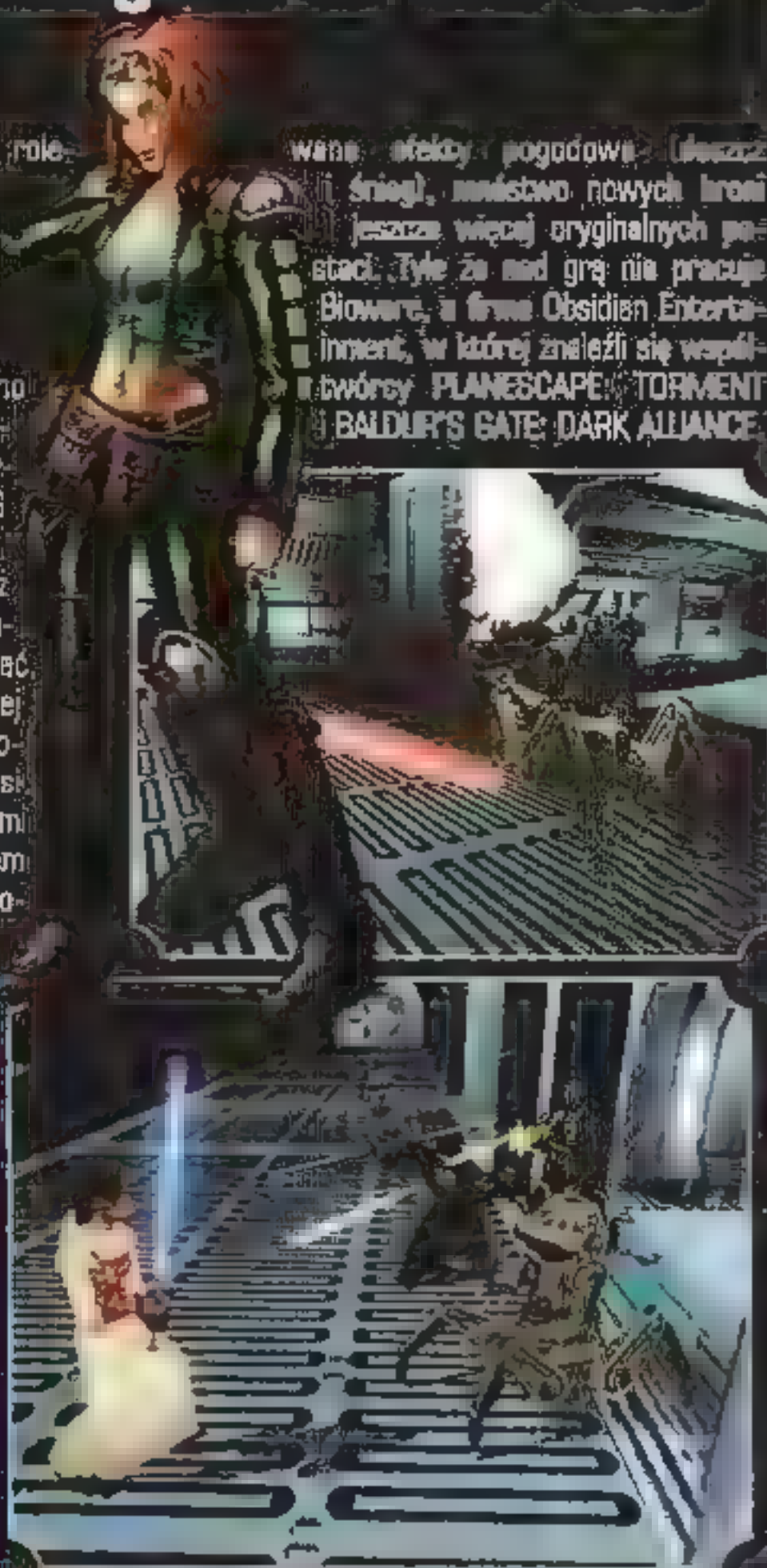
LISTA

- | | | | |
|----|--|-----|---|
| 1 | Diablo 2
PC | 008 |  |
| 2 | NFS: Underground
PC, PS2, Xbox, GCN | 127 |  |
| 3 | GTA Vice City
PC, PS2 | 025 |  |
| 4 | Gothic 2
PC | 060 |  |
| 5 | Call of Duty
PC, PS2 | 073 |  |
| 6 | Baldur's Gate 2
PC | 104 |  |
| 7 | Far Cry
PC | 154 |  |
| 8 | Colin McRae Rally 04
PC, PS2, Xbox | 150 |  |
| 9 | SW: Knights of the Old...
PC, Xbox | 130 |  |
| 10 | GTA III
PC, PS2 | 001 |  |
| 11 | Painkiller
PC, Xbox | 162 |  |
| 12 | The Sims
PC, PS2 | 003 |  |
| 13 | Morrowind
PC, Xbox | 034 |  |

PC / Xbox

Star Wars: Knights of the Old Republic 2

Druga część rewolucyjnego roleplay'a KOTOR pojawi się w sklepach w bliźniaczym przysługaniu. W chwili obecnej niewiele o niej wiadomo, trudno bowiem podzielić ziarno (sprawdzone informacje) od plew (ploty, plotki, plotery i plotaczki). Bezspornym faktem jest, że akcja SITH LORDS toczy się pięć lat po wydarzeniach z części pierwszej. Rycerze Jedi wciąż padają jak muchy. Rozpadająca się republika nie jest w stanie skutecznie działać, a Sithowie bezkarnie wykorzystują jej słabość. W efekcie gracz zostaje swoistym ostatnim Mohikaninem i musi uciekać przed ścigającymi go łowcami głów. W programie pojawi się siedem rozległych światów, niezwykle dopracowane efekty pogodowe (deszcz, śnieg), mnóstwo nowych broń i jeszcze więcej oryginalnych postaci. Tyle że nad grą nie pracuje Bioware, a firma Obsidian Entertainment, w której znaleźli się współpracownicy PLANESCAPE, TORMENT i BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE.



PRZEBÓJÓW

Poczekalnia

014 Newerwinter Nights - PC	173 Against Rome - PC	NEW
160 Hitman Contracts - PC PS2 Xbox	174 Singes - PC	NEW
169 Spellforce: The Order of Dawn - PC	132 LOTR: War of the Ring - PC	
161 TOCA Racer Driver 2 - PC Xbox	145 Battlefield Vietnam - PC	
010 Warcraft 1 - PC	155 SC: Pandora Tomorrow - PC GBA Xbox	
019 Disciples 2 - PC	175 Manhunt - PC PS2 PS3 Xbox	NEW
170 HP: Włazien Akademi - PC PS2 Xbox	167 Counter-Strike: Condition Zero - PC	
163 Unreal Tournament 2004 - PC MAC	071 Max Payne 2 - PC PS2	
171 Conan The Dark Age - PC PS2 GBA	054 Piraci z Karaibów - PC Xbox	
005 Max Payne - PC PS2 PS3 Xbox	158 Hidden & Dangerous 2 - PC	
002 Medal of Honor - PC	012 SW: Jedi Knight 2: Jedi Outcast - PC Xbox GBA	
059 SW: Jedi Knight: Jedi Academy - PC	176 X2: The Threat - PC	NEW
030 Mafia - PC PS2	177 Vietcong: Purple Haze - PC	NEW
172 JEFA Euro 2004 - PC PS2 Xbox	178 Neighbours from Hell 2 - PC	NEW
031 Medieval: Total War - PC	125 Prince of Persia - PC PS2 PS3 Xbox GBA	

Usługa dostępna we wszystkich sieciach komórkowych działających w Polsce (Plus GSM, Era, Idea). Koszt wysłania jednego SMS-a wynosi 1,22 zł z VAT. Dane zwycięzców zostaną wykorzystane wyłącznie w celu wysyłki nagród i nie będą gromadzone lub przetwarzane w innych celach. Udział w konkursie oznacza zgodę na powyższe warunki.

TrackMania®

JAZDA BEZ TRZYMANKI!!



RAMPY! SKOCZNIE! PĘTLE!
TRACKMANIA WCIĄGNIJE CIĘ
NA DŁUGIE GODZINY!

NADEO

techland
www.techland.pl

FOCUS

W tym numerze: **W**ieloletni przyjaciel i wrog
Wieloletni przyjaciel i wrog
Wieloletni przyjaciel i wrog



SPELLFORCE

THE ORDER OF DAWN



W zasadzie zawsze wyśmiewam się ze schematu, który tworzą gier komputerowych. Każde z nich czyni z głównego bohatera obrońcę całego świata, jedyną nadzieję ludzkości, młot na wroga, wybrańca bogów itp. Ten nurt heroiczny jest szczególnie modny w role-playing, gdzie od bohatera lub bohaterów zależy najczęściej losy ludzkości, krasnoludzkości, elfkości lub też wszystkich tych ras razem wziętych. W pośredni sposób zależy od niego również losy ogrów, goblinów, trolli, olbrzymów oraz szeregu innych

przemitych zwierzątek, poczynając od szczeniów, a kończąc na smokach. Tylko że losy tych ostatnich najczęściej są krótkie, rozpaczliwe oraz pełne przemocy. Ale z drugiej strony... W RPG? W żebraka proszącego: "Jajmuzuś na ulicy? W autanera stręczącego milode daśmy śm, at tak wpadłem na znakomity pomysł na grę fantasy? W młodego czelednika szewskiego zajmującego się w chwilach rozpaczy trzeźwości wykupywaniem podasz rycarskich butów? No właśnie...

Pojawia się bohater

Ołatego też nie dziwnego, że w SPELLFORCE jesteś znowu Wybrańcem. Przywołanym w magiczny sposób Rycerzem Runów, którego zadaniem jest wspomóc siły dobra w narastającym konfliktie z siłami zła oraz ciemności. No śmie nie pojawia się złowrogi, potężny czarodziej, który chronią się w miastach i twierdzach, eły

tryją się po lasach, a wędrują grupą różnorodnych stworów, które zasługują jedynie na to, by palenostwa twardej stały twierdzą. (choć chociaż dostać po łbie palę, to i tak nie jest tak elegancją, ale również nie jest tak skuteczne).

Gry zaczyna się od stworzenia bohatera, czyli wybrania jego podstawowych cech i umiejętności. To pierwsze dotyczy dość ważne, gdyż do nich dostosujesz następne, podejmowane przy każdym awansie na kolejny poziom doświadczenia. Generalnie bohater może specjalizować się w walce wręcz (broniach lekkich oraz ciężkich), w walce dystansowej lub też w różnych rodzajach magii. Oczywiście jest zdolny do połączenia umiejętności i na pewnym etapie gry warto swego herosa



Do Monumant...
 Tu przywołasz robotników oraz armie

Z negatywnymi osobami należy rozmawiać, gdyż można otrzymać od nich interesujące zlecenia

Budowla nazwane Bindstones służą do teleportacji w obrębie jednej mapy lub z mapy na mapę

Linia obronna powinna składać się z wieżozek oraz strażników na linii frontu

uczynić zwałowiska nieco bardziej wszechstronnymi. Wymagam do zabawy wojownika, zwiędłego mi Sile, Stawie oraz umiejętności walki. Na pewno jednak znacznie bardziej interesujące jest skorzystanie z bohaterów szkolnego w używaniu szarów. A to dlatego, że SPELLFORCE jest bez liku przeróżnych zaklęć należących do kilku szkieletów magii. Najbardziej interesujące to: wywołanie wojownika, zwole z zaklęciami możesz jedynie przetrwać w słońcu, gdyż nie nic innego się nie przychodzi.

Świat gry

W SPELLFORCE zastosowano nowoczesny engine 3D, pozwalający na zbliżenie i oddalenie obrazu. Kamera została umieszczona nad głową bohatera. Przy maksymalnym zbliżeniu SPELLFORCE do złudzenia przypomina RPG, natomiast przy maksymalnym oddaleniu wygląda jak typowy RTS, pozwalający na śledzenie sporej części mapy oraz wielu umieszczonych na niej jednostek. Na wieloosobowość: jeden gracz może przemieszczać więcej bohaterów i walczyć ze zdem bójkami. Razem z innymi

bohaterami lub nawet z całą wielką armią. Jeśli tylko ją sobie stworzysz, to zresztą w wypadku niektórych scenariuszy jest niemożliwe.

Świat gry został podzielony na szereg map, ale w odróżnieniu od większości RTS-ów możesz swobodnie wracać na tereny, które już niegdyś zwiedziłeś. Dokładnie tego dzięki urządzeniom teleportującym, czyli tzw. Bindstones. Ma to bardzo duże znaczenie z uwagi na fakt, że część pobocznych misji do się zakończyć tylko w wypadku, jeśli wcześniej wykonasz pewne zadanie w kolejnych scenariuszach. Zastosowanie takiego mechanizmu bardzo ułatwia grę, gdyż na niektórych mapach znajdują się dobrze zaopatrzone sklepy, a na zakupy w nich początkowo ci nie stać. Spełnia więc za Ciebie go. W miejscu X, po czym wracasz do sklepu w miejscu Y, i możesz już zaopatrzyć się w przydatne zaklęcia lub wysłać bohatera w dobrej jakości oraz zbroję czy różne artefakty.

Taktyki oraz strategię

Generalnie scenariusze można podzielić na dwie grupy. W pierwszych nie jesteś w stanie powołać armii, gdyż na mapie nie ma odpowiedniego Monumentu, dzięki któremu twój bohater mógłby najpierw wezwać robotników, a następnie zbudować miasto, stworzyć wojsko. W takim wypadku Rycerz Runów musi radzić sobie sam, ewentualnie z drobną pomocą ze strony przywołanych bohaterów. Można ich rekrutować w Hero Monument, pod warunkiem, że w twoim posiadaniu są odpowiednie runy. Pamiętaj, że bohatera-pomocnika nie tylko można, ale wręcz należy odpowiednio wyekwipować. Nie możesz co prawda wpływać w żaden sposób na jego rozwój, ale wzmocnisz jego siłę, przekazując mu pancerze, oręż lub artefakty. Jeśli taki sprzymierzeniec zginie, w każdej chwili możesz go wezwać ponownie. Wtedy pojawi

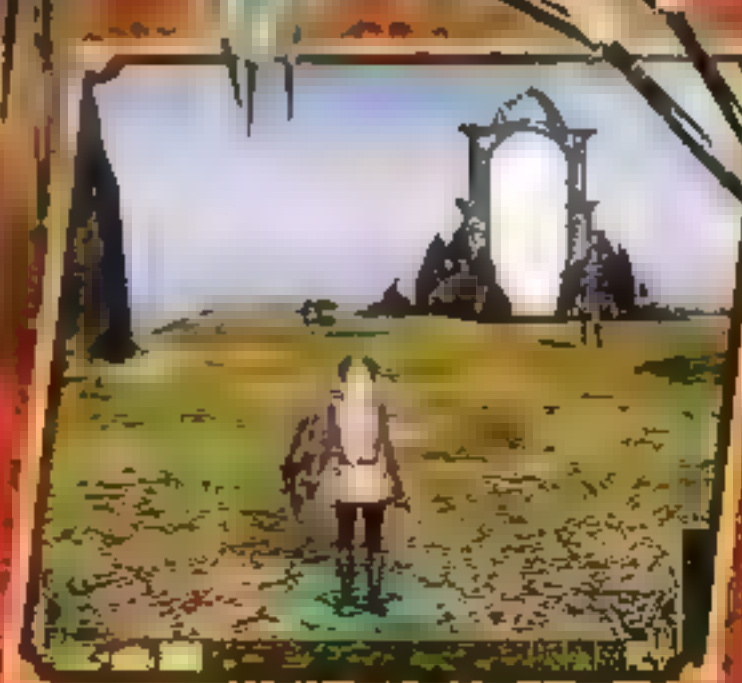
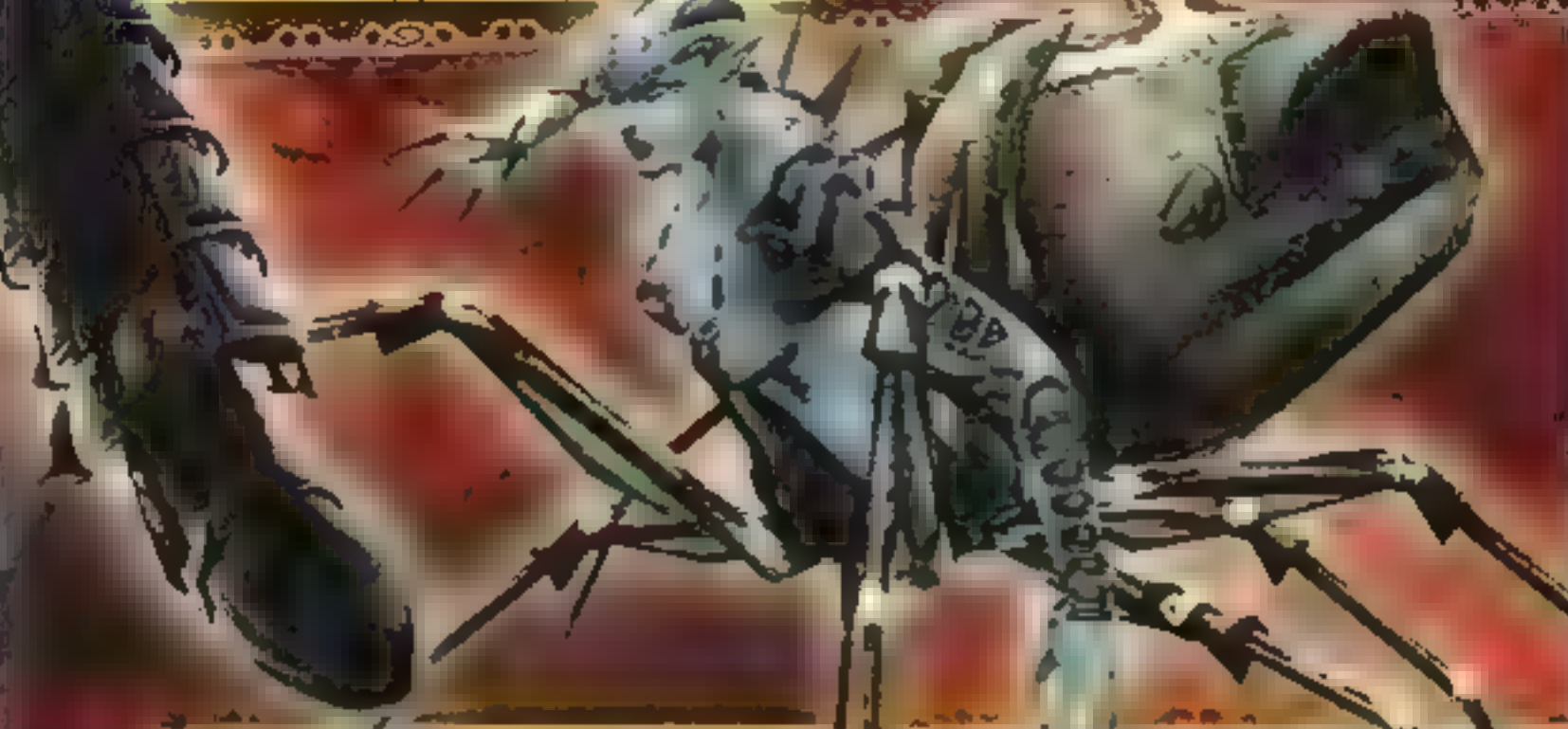
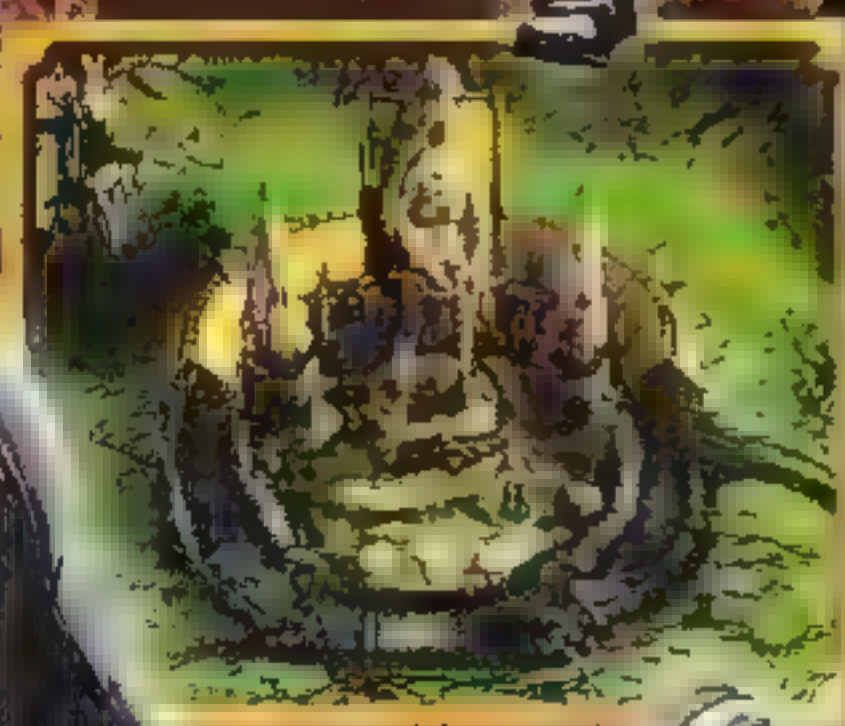


się, niosąc przedmioty, które wcześniej mu przekazałeś. W dalszych scenariuszach znajdziesz runy, służące do przywoływania coraz bardziej skutecznych sprzymierzeńców. Co ważne, będą wśród nich zarówno wojownicy, łucznicy, jak i czarodzieje. W czasie walki nie zapomnij, że każdy z bohaterów-odcisków posiada zestaw własnych umiejętności specjalnych, które warto wykorzystać, gdyż zwykle znacznie ułatwią osiągnięcie sukcesu.

Drugą grupę scenariuszy to te, w które na mapie występuje Monument, dzięki któremu możesz wezwać robotników. Wtedy z góry wiadomo, że walki będą cięższe, gdyż autorzy uznali, że z wrogiem poradzić sobie musi cała armia, a nie tylko bohater wraz z pomocnikami. Przede wszystkim powinieneś szybko zorientować się w ukształtowaniu terenu. I pamiętać o jednym. Niezależnie od tego, gdzie postawisz budynki, wszystkie jednostki zawsze pojawią się będą w okolicach Monumentu! To jest więc najważniejszy gmach w grze. Oczywiście musisz szybko odkryć miejsca najlepsze do wydobywania surowców. Z drewnem zazwyczaj nie ma ko-

problemu, bo drzewa rosną gęsto (przy najgorszym na początku, dopóki nie „zaspawają” się nimi twoi drzewa). Żywność natomiast zdobywasz, polując (trzeba postawić myśliwym chatkę) oraz łowiąc ryby (należy postawić rybactwo niedaleko jeziora, gdzie słaczą ryby). Na nieco późniejszym etapie gry możesz również wybudować farmy. Z całą pewnością jest to najwygodniejszy sposób zdobywania jedzenia. Jeśli chodzi o pozostałe trzy surowce, czyli kamień, żelazo oraz siarkę, należy odnaleźć kopalnie tych bogactw na terenach i skierować właśnie kopale postawić odpowiednio blisko. To jest ciekawy zabieg – prowadząc przelotnie innych ras, będziesz jeszcze miał znaleźć np. żelazo monaster.

W SPELLFORCE nie jesteś w stanie zbudować swojej bazy i są również spore kłopoty z „niezłoty” to nie jest „projektowanie” przez strażników. A to było przecież podstawą sukcesu w grach takich jak AGE OF EMPIRES, STAR CRAFT, WARCRAFT i wiele, wielu innych. Wynika z tego faktu, że budynki są sporej wielkości, a nie ma ich wiele miejsc, gdzie po prostu nie zb-



I Ogólnopolski Obóz Adaptacyjny Festiwal Szans i Relaksu

MEGA  camp.pl

5



www.megacamp.pl
www.megacamp.pl:
www.megacamp.pl

KONCERTY NA ŻYWO

PEJA

SAI
STARS

Lady Park

ORGANIZATORZY

MEGA camp.pl

TO CYKL TYGODNIOWYCH
OBOZÓW ADAPTACYJNYCH
DLA PRZYSZŁYCH STUDENTÓW 1 ROKU,
NIEZALEŻNIE OD UCZELNI I KIERUNKU STUDIÓW.
W PROGRAMIE OBOZU M.I.N.:

Semestr

Vstuduj.pl



MEGA

ODA

mensa
POLSKA

PROGRAM OBOZU, INFORMACJE I REZERWACJE TEL. 10-321 777-3000, 777-3001

PORADY

Jeśli wybierzesz już sobie specjalizację, staraj się jej trzymać. Twój bohater nie może być jednocześnie świetnym wojownikiem, czarodziejem, kłusaczem, koczowniczym łowcą, a także mistrzem kłusowania. Dorywca może być też świetnym łowcą, ale nie może być też mistrzem kłusowania. Nie możesz być też mistrzem kłusowania, a także łowcą, a także dorywcą. Nie możesz być też mistrzem kłusowania, a także łowcą, a także dorywcą.

Nie zapominaj o skrywkach. Biedakom przyda się, a bogaczom przyda się. Nie zapominaj o skrywkach. Biedakom przyda się, a bogaczom przyda się.

Nie martw się, że nie jesteś w stanie wykonać wszystkiego. Czasami musisz wykonać kolejne misje, aby powrócić do dawnego zadania.

Skarby w skrzyniach czasami się pojawiają. Pamiętaj więc o nich.



Ważne jest, aby nie zapomnieć o... (text continues)

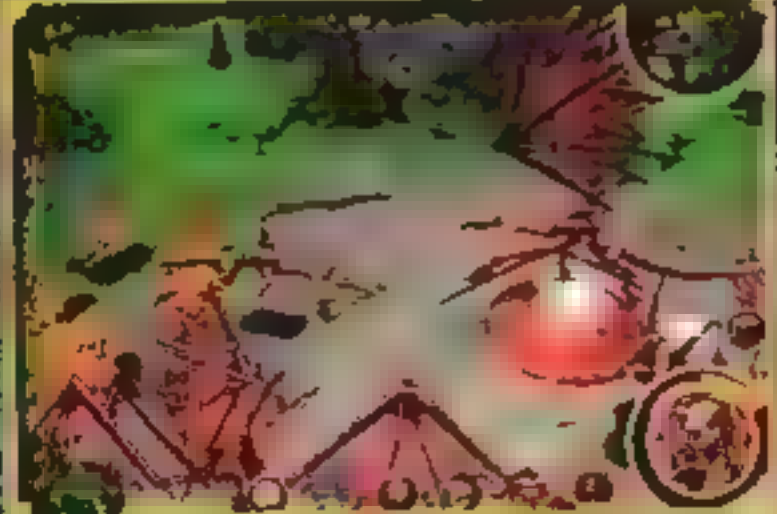
Powazny ruch wrogich wojsk bardzo często następuje dopiero wtedy, kiedy wykonasz jakąś czynność, np. aktywujesz Monument lub otworzysz znikającą do tej pory na kluczu bramę. Bądź więc przygotowany, że w takim momencie może nastąpić ofensywa wroga.

Znakomitą fortyfikacją straszącą wroga w przedzie się w głąb twego terytorium są wieżyczki strzelnicze. Warto je budować zwłaszcza w przewężeniach terenu oraz blisko bramy. W razie czego wroga można straszyć, a także bardzo łatwo spowodować i doprowadzić pod ogień wieżyczek.

Zwracaj pilną uwagę na towar oferowany przez kupców. W sklepie możesz dostać nie tylko cenne artefakty, ale również schematy budowy nowych gmachów.

A wydawałoby się - łatwizna

Stworzenie RTS połączonego z RPG i umiejscowionego w świecie fantasy kusiło wielu firm. Ale chyba żadnej z nich nie udało się do tej pory połączyć obu gatunków w sposób idealny. W WAGSWORTH II jest odpowiedni schemat bohaterów, ale grać nie ma praktycznie żadnego sensu, bo to jest gra o... (text continues)



W 1998 roku powstała gra... (text continues)

W 1998 roku powstała gra... (text continues)



Ważne jest, aby nie zapomnieć o... (text continues)

Multimedialny odjazd

Gra została świetnie przygotowana pod względem graficznym, ale wiele zabrakło przy okazji powiększenia ekranu. Postacie żołnierzy oraz potworków zaprezentowano w sposób niezwykle detalicznie i SPLEEFORCE, ponieważ to jest przecież RTS'em, bardziej przypomina elegancję opracowany rajski. Mnie najbardziej interesuje następująca dość szybko zbudowana paleta kolorów w sceny wojenne, które mają być tak samo dobrane jak powoli zmieniające się tony (nie, nigdy tam nie byłem, ale tak przypuszczam). Jednak na to też swój wkład. Skądinąd w tej grze wszystko, jakby było od nich, ale nie wiem, czy to jest... (text continues)

Misje

W każdym scenariuszu trzeba do wykonania główne zadanie. Jednym z najważniejszych celów jest zawsze uzyskanie dostępu do portali teleportacyjnych, który przenosi się do następnego poziomu. Jednak w tej grze zabawy pojawi się sporo dodatkowych zadań. Wszystkie one są odnośnikami do głównego celu, który trzeba osiągnąć. Nie należy więc... (text continues)



Nawet elementy krajobrazu stają się mniej wyraźne. Kosztów nabierają dopiero z nastaniem świtu. Zabawa jest dość często (ale nie na tyle często, by to było... (text continues)





dynamiczna muzyka świetnie komponują się z całością. W czasie bitwy dodatkowo rozlegają się bitewne okrzyki. Czasami jest to dość zabawne, kiedy na przykład kilku kuzników wrzeszczy: „Jesteśmy okrążeni, oni są wszędzie!”, podczas gdy atakuje ich jeden mały goblin.

Jestem na TAK, ale...

Na pytanie, czy SPELLFORCE jest grą dobrą, wypada zdecydowanie odpowiedzieć: tak, dobrą. Co ważne, przygotowaną z wyraźną starannością. Oczywiście autorzy nie uniknęli za-

stosowania kilku rozwiązań, które wydają mi się co najmniej kontrowersyjne. Szkoda, że nie ma możliwości „zbudowania” bazy w zwartej zabudowie oraz złożonych fortyfikacji. Zolnierzom można nakazać szyk w formacji, ale odległości pomiędzy postaciami są zbyt duże, przez co armia zostaje rozstawiona na rozległym terenie. No, dodatek, twoje wojsko ma problemy z manewrowaniem, a opcja formacji potrafi sama się

„przełączyć” z niewiadomych powodów. Wydaje mi się też, że albo rozwój bohatera jest zbyt wolny, albo nie zostały dobrane towary w sklepach. Bo jeśli na przykład w czwartym scenariuszu mogę zaopatrzyć się w przedmioty wymagające zdolności „rozwiązywania do ósmego poziomu”, to w takim czymś można tylko pomarzyć. Przyda-

łoby się również opcja zwie-
szenie kamery jeszcze wyżej, ale to jest dostępne w tej chwili, co dałoby możliwość obejrzenia na „jednym” ekranie większej partii terenu. Niestety autorzy przeoczyli też pewną kwestię dotyczącą zarządzania robotnikami. Otóż gra odnotowuje, czy, któryś z nich nie próżnuje – to jest oczywiście OK. Ale jeśli robotnicy zostali na przykład przypięci do chaty myśliwieckiej, skończyła się zwierzyna łowna, wtedy stoją bezczynnie. Natomiast program w ogóle

tego nie zauważa, ponieważ według niego są oni przypisani do konkretnej funkcji. Tyle że ich zajęcie nie przynosi już żadnych efektów. Można mieć też pewne zastrzeżenia co do reakcji wojowników na toczącą się nieopodal walkę. Czasami są naprawdę blisko, a nie reagują lub reagują ze sporym opóźnieniem. No, i fatalny drobniaczek: podwójne kliknięcie na jednostkę nie powoduje wy-

boru wszystkich jednostek tego samego typu znajdujących się w polu widzenia. A pomyśleć, że ponoć jest to już przytyk od dawna standard!

Z niechęcią również przyjąłem do wiadomości brak pojedynczych scenariuszy, generowanych losowo map oraz edytora. Koniec końców jednak SPELLFORCE jest zdecydowanie grą godną zauważenia – w netleku miernoty wyróżnia się przepięknym wykonaniem i interesującą mechaniką. Świetny tytuł na wakacje dla osób, które z jakichś przyczyn nie mogą nigdzie wylecieć.



Spellforce: Zakon Switu

RTS/4PG

Wymagania sprzętowe
Procesor: 1.6 GHz
256 MB RAM

Gra na platformy: PC
☐ Wersja PL ☐ Multiplayer

JocHeed / ED Projekt
www.spellforce.com

Wersja: 1.0.0.0
Data: 19.08.2004
Liczba plików: 10
Rozmiar: 1.0 GB

Grafika 5 **Dźwięk** 5 **Frajda** 5
Długa, wciągająca rozgrywka, mnóstwo fajnych opcji i świetna grafika to atuty, obok których nie można przejść obojętnie.

Harry Potter

WIEZIEN AZKABANU

Harry Potter, chodząca reklama okularów. Trudne dzieciństwo pozostawiło na jego czole ślad w postaci górczowskiej kupki gołąbka pokoju. Potter słynie z dokuczania schorowanym złym czarodziejom.

Ron Weasley, najbiedniejszy student Hogwartu, właściciel zębatego szczura i mocno schodzonej różdżki. Ma więcej braci i sióstr niż zwójów mózgowych w rybiej głowie.

Hermiona Granger, zwana też szlamą bądź gangreną. Córnica niemagicznych rodziców, swe kompleksy leczy w czytaniu, kłując za dzieńścinu. Dzięki jej wysiłkowi Hogwart całkowicie zrezygnował ze skuwek do pisaków.

Draco Malfoy, śnieżko blondyn w dość jednoznaczny sposób sportretowany przez autorkę powieści. W rzeczywistości to grzeszyny i pilny uczeń, pupilek wybitnego wykładowcy akademickiego, dr Snape'a.

Syriusz Black, bezwzględny morderca, z zimną krwią zamordował 13 niewinnych mugoli. Dzięki pomocy Albusa D., dyrektora Hogwartu oraz znanego wykładowcy akademickiego Remusa L., zdołał rzucić podejrzenie na Boga ducha winnego maga Petera Pettigrew.

Troje zdyscyplinowanych zbietaczy fasolek na drodze do immatrykulacji

Wydany przed dwoma laty KAMIEN FIZJONICZNY wyjątkowo długo utrzymywał się na czele listy przebojów. W czerwcu podobny los spotka zabójcę trzynastu mugoli, znanego w niektórych kręgach jako WIEZIEN AZKABANU. Skąd wiem? Patrząc i widząc. Każdy szanujący się fan Pottera już dziś czeka z kulem za ramię, by ograbić pierwszą lepszą staruszkę i za uczciwie zarobione pieniądze nabyć pudełko z programem. Graczom niezdeklarowanym, niepewnym swych uczuć w stosunku do okularnika, pozostaje poniższa recenzja. Być może stanie się impulsem do mordu... Być może jednak uratuje czyjeś życie.

W stosunku do KOMNATY TAJEMNIC, poprzedniej zręcznościówki o przygodach Pottera, zmieniło się niewiele. WIEZIEN AZKABANU pozwala bowiem – podobnie jak oryginał – wyskakać się po platformach za wszystkie czasy, nabierać fasolek na zupełną dia całego piutonu i zapokować na równo 80 kart kolekcjonerskich. Przy okazji można zwiedzić Hogwart od podwórka aż po dach (okazuje się nieco inny, mniejszy niż półtora roku temu), zaopatrzyć się w hasła do portretów w sklepie należącym do Weasley'ów i także stoczyć magiczne pojedynki z topikami, jaszczurkami i innymi gnomonami.

Mimo wielu podobieństw tytuł oferuje nieco bardziej rozbudowaną rozgrywkę. Już w trakcie pierwszego etapu okazuje się, że



Hermiona w czasie przygotowań do rzucania czaru Kuparvus Pupus w sejmiku potworów tyka.



wadzą się to do dokładnego obmacywania wszystkich portretów czy wglądanie w ścianę i, jeśli mam być szczerzy, bawi średnio na jeżowierza. W dodatku kuleje fabuła. Efektowny początek (pogon za Parszywym przez przedziały pociągu) zapowiada nieład emocjonalny. Tymczasem w szkole dochodzi do trzech zaledwie lekcji, po których następuje punkt kulminacyjny, pojedynek z dementorami i rozwiązanie zagadki Syriusza Blacka. Ostatnie minuty gracze spędzą, zaliczając egzaminy... nie ma żadnego wybuchowego finału! Po zakończeniu gry pozostaje wrażenie, że sednem zabawy jest zaliczenie trzeciego roku, a historię z więzieniem dodano, by zatkać jadałki rozczarowanych dziennikarzy.

Znacznie lepsza szata graficzna (silnik UNREAL 2) oraz doskonałe spolszczenie nie ratują sytuacji. Dla przeciętnego niefana WIEZIEN AZKABANU to produkcja średnia niewarta dość wysokiej ceny. Oby przygotowywana już CZARA OGNIU nie powieliła tych samych błędów!

gracz może sterować nie tylko Harrym, lecz również Ronem i Hermioną. Otwarcie niektórych drzwi, a także sklepanie trytyki wymaga ścisłej współpracy Świetnej Trójcy – bez niej nie ma co liczyć na końcowy sukces. Później – w czasie lekcji – przyjaciele rozdzielają się i tak Ron poznaje czar umożliwiający mu przyciąganie przedmiotów oraz wiszenie na linie, a Harry uczy się zamieniać strumień w ślizgawkę. Hermiona jak zwykle daje popis nadgorliwości i opanowuje aż dwa zaklęcia. Dzięki nim ożywia małe kamienne kugielki oraz smoczki. Kierując nimi, dociera do miejsc, w które sama by nie weszła z przyczyn czysto fizjologicznych.

Autorzy gry doszli też do wniosku, że skoro gracze mają już GUIDDITCH WORLD CUP, to pewno przelecieli wszystkie motyły w okolicy i mają ich dość na kilka lat. W efekcie w WIEZIEN AZKABANU sport ten pojawia się wyłącznie w jednym przerywniku filmowym. Jego miejsce zajęły loty na hipogryfie Hardodziobie, prowadzące się do szusowania przez kołne obręcze. Niestety, szusowanie to nie tylko nie bawi, ale nawet – za sprawą niewygodnego sterowania – stanowi najbardziej katorżniczy element zabawy.

Średnią przyjemnością są też inne minigry, m.in. seria pojedynków ze skrytymi w studni latadelkami oraz gromienie kart pochodzących z potwornej księgi potworów. Finezji w nich tyle co w ruchach zmrożonego na kamień kociaka.

Cała ta magiczna różnorodność sprawia, że gra robi wrażenie złożonej i większej od poprzedniczki. Niestety, to tylko wrażenie. WIEZIEN AZKABANU można bowiem ukończyć w ciągu czterech godzin. Później zostaje już tylko mozolne wyszukiwanie schowków oraz miejsc, w których ukryto karty. Spro-



Harry Potter i więzien Azkabanu

Platforma TPP

- Wymagania sprzętowe:
Procesor 800 MHz
128 MB RAM
- Gra na platformy: PC, PS2, Xbox, GBA
Wersja PL Multiplayer
- Electronic Arts / EA Polska
http://harrypotter.pl

Wersja PL Multiplayer

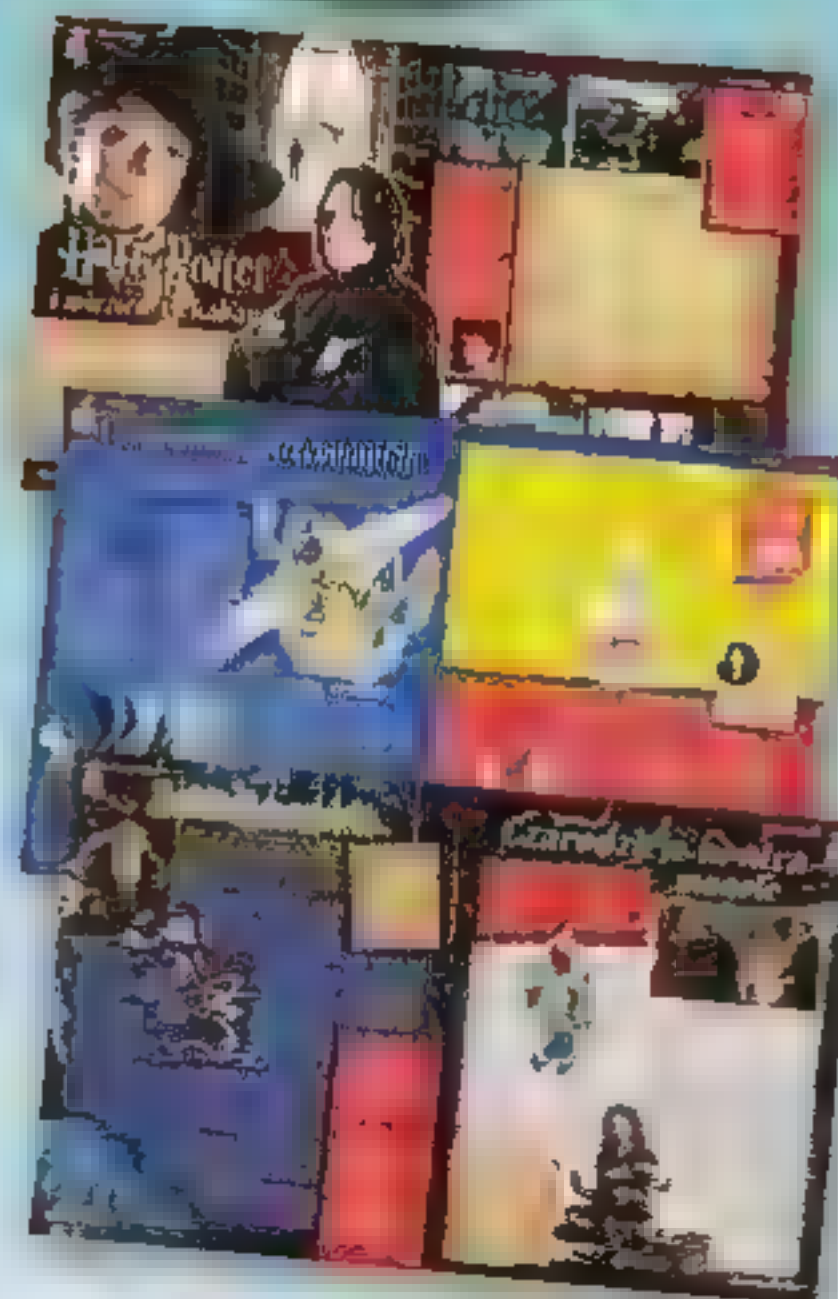
Grafika 4 Dźwięk 5 Fabuła 4

4

119,00

Harry Potter

Hogwart bez tajemnic!



w numerze: CD-ROM i plakat!

już w twoim kiosku

CONAN THE DARK AXE

Mędzy pochłonięciem Atlantydy przez oceany a rządami synów Anusza znajduje się epoka niedostępna nawet sennym majakom. A w niej Conan, którego przeznaczeniem było włożyć koronę Akwilonii na porane trojskimi czoło. I tylko ja, jego kronikarz, władny jestem snuć tę historię. Opowiem wam o dniach wspaniałych przygód.

Tymi słowami rozpoczynał się wyreżyserowany przez Johna Millusa kultowy „Conan Barbarzyńca”. To ten film przed ponad 20 laty rozślawił postać potężnego Cymeryjczyka. Zrodzony w głowie Roberta E. Howarda barbarzyńca doczekał się długiej serii powieści. Złodziej, benita, gladiator, rozbójnik, pirat, najemnik, okrutny dla wrogości, a zarazem wierny przyjaciel przemierzył wzdłuż i wszerz fantastyczne krainy, w poszukiwaniu zemsty, bogactw, kobiet, władzy i chwały. Drogę torował sobie głównie mieczem.

CONAN BINARNY

Dziwnym byłoby, gdyby w końcu o Conanie nie przypomnieli sobie twórcy gier komputerowych.

WŚCIEKŁY CYMERYJCZYK SZARŻUJE NA NASZE DOMOWE BLASZAKI!

CONAN stanowi typowy hack'n'slash w ujęciu TPP. Podobnych gier było już wiele – choćby stareńki, DE BY THE SWORD czy SEVERANCE. BLADE OF DARKNESS CONAN nie próbuje

wyłamać się z kanonu, oferując potężną porcję krwawej jatki, doprawioną modnymi ostatnio elementami RPG. Ale o tym za chwilę.

Po kolejnej wyprawie do odległych krajów, wypełnionej przygodami i najeźdźcą niebezpieczeństwami, Conan pragnie choć na moment odstawić miecz i odpocząć wśród krewnych. Gdy jest już niemal u kresu swej podróży, zatrzymuje się na brzegu strumienia, by napić się i napić swojego wierzchowca. I wtedy z naprzeciwka nadciąga grupa konnych. Pełen najgorszych obaw Cymeryjczyk rusza galopem w stronę wrości, aby odkryć zgniszczonych zamordowanych bliskich. Pełen furii i żądzy zemsty Conan rusza w pościg za mordercami, nawet nie podejrzewając, jak daleko zawędruje.

Fabule, jak zauważyłeś, specjalnie nie intriguje – niemniej doskonale wpisuje się w konwencję heroic-fantasy i zostawia szerokie pole do popisu dla scenarzystów. Dzięki temu gracz nie nudzi się, śledząc rozwój wypadków. Losy Conana do tętniącej życiem puszczy, świątyń okrutnych bóstw, pradawnych miast, na górskie przelęczce itp. Szkoda, że kuleje nieco narracja, przez co momentami motywy Conana są niejasne. A to znacznie zmniejsza przyjemność czerpaną z zabawy.



CONAN WALECZNY

Pod miecz bohatera nawiąże się nie jeden przeciwnik – wielkie skorpiony, zwierzęta, okrutni wojownicy, umiaki, potwory i inne szkaradztwa. Niestety, jedyne co stworzył tym dobrze wychodzi, to zbieranie po głowie. Kiedy już przyswoisz sobie kilka skutecznych cięt, spora

Conan Barbarzyńca

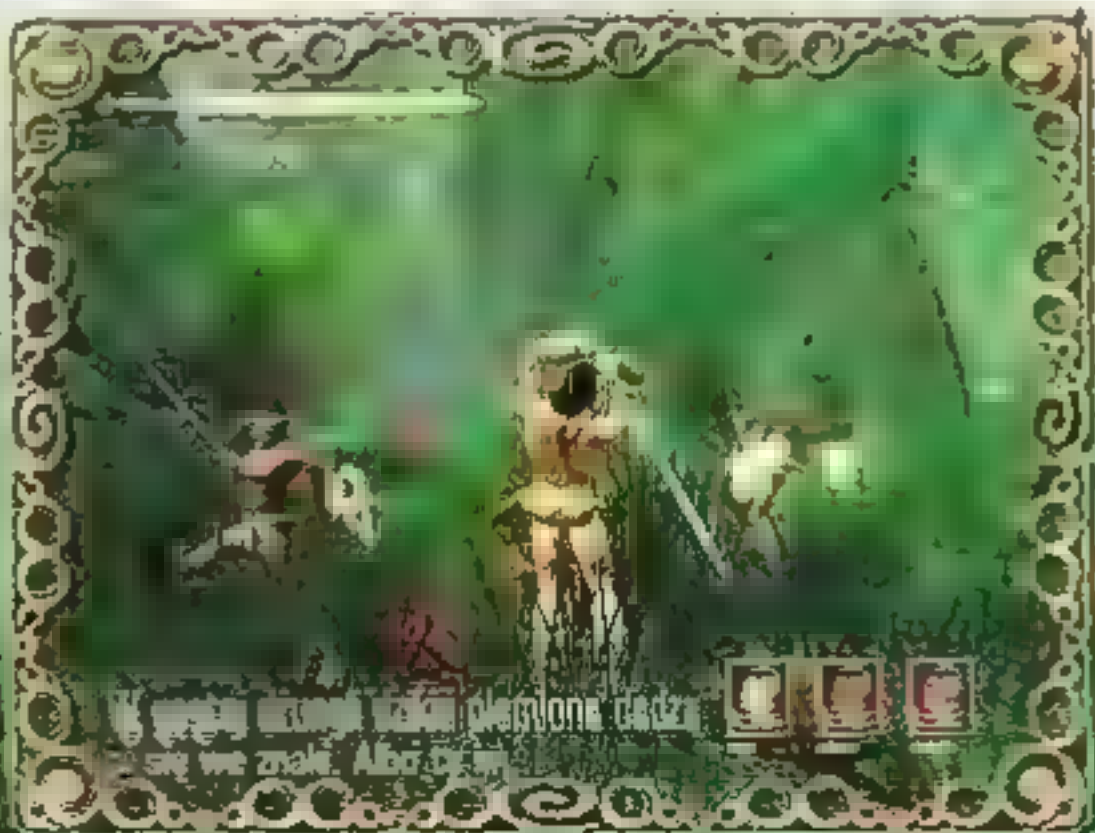
W 1982 roku John Millus podjął się ekranizacji powieści Roberta E. Howarda. „Conan Barbarzyńca” opowiada o losach walecznego Cymeryjczyka, który ściga okrutnego czarownika, pragnąc pomścić śmierć swojej rodziny. Młody Conan dorasta jako niewolnik i gladiator, by po odzyskaniu wolności zająć się złodziejskim fachem. Jednak żądza zemsty nie daje mu spokoju. Wraz z towarzysznymi podejmuje się uwolnić królową, znajdującą się we władzy złego maga, przy okazji wyrównując stare porachunki.

„Conan Barbarzyńca” stanowi jeden z najznaniejszych obrazów kina fantasy, na który składają się przepiękne zdjęcia, cudowna muzyka i charyzmatyczny bohaterowie. Film ugruntował pozycję Arniego w Hollywood, któremu z pozornie płytkiej postaci Conana udało się wykreować bardzo wiele...

I tylko szkoda, że kontynuacja, „Conan Niszczyciel”, okazała się dużo słabszym filmem.

część przeciwników okazuje się tylko zwykłym mięsem armatnim. Skoro o walce mowa – i tu autorzy mogli się bardziej postarać. Owszem, jest szybko, dynamicznie, jednak bez polotu, finiszu, efektowności. Conan porusza się jak wóz z węglem (choć swoją drogą trudno wymagać od potężnego rębajły gracji gimnastyki). Z drugiej strony nie jest tak źle – wachlarz cięt jest szeroki, ich animacje również sprawiają dobre wrażenie.

Wraz z postępami w grze kolejnymi zabójstwami Conan zyskuje doświadczenie. Zdobyte punkty można zainwestować w nowy cios bądź rozwinąć jedną z wcześniej nabytych umiejętności. Patent do bólu prosty, niemniej sprawdza się dobrze i pozwala dość znacząco wpłynąć





na styl walki bohatera. Wyegzekwowanie co niektórych kombinacji zaowocuje rzezią zastępów wroga. Przy okazji należy nadmienić, że do swobodnego wyprowadzenia co bardziej skomplikowanych kombinacji bardzo przydaje się pad. Klawiatura sprawuje się tu dużo gorzej.

Oprócz popularnych znajdziek, np. odnawiających energię, Conan zgarnie również cały arsenał specjalistycznych narzędzi do krzywdzenia wrogów. Na pierwszy plan wysuwają się kozackie miecze dwuręczne, mordercze toporzyśka, niemal żywcem wyjęte z filmów i komiksów o niepokornym barbarzyńcy.

CONAN PRZECIĘTNY

Z tego co napisałem powoli wyłania się obraz gry za ednie średniej. Jest to przykre, zwłaszcza dla młodszych ponurego wojownika. Niestety, program nie ma żadnych asów w rękawie. Weźmy na przykład takie sterowanie, które również nieszczerbinie się autorom udało. Zawieszona nad plecami Conana kamera potrafi się pogubić, szczególnie w ciasnych pomieszczeniach, co w ekstremalnych przypadkach może prowadzić do konieczności skorzystania z opcji Load. Denerwuje również trudność, z jaką bohater jednocześnie

porusza się do przodu i w bok. Bardzo komplikuje to sprawne okrażanie przeciwnika, szczególnie gdy walczymy z kilkoma poparłkami jednocześnie.

Na koniec zostawiłem grafikę, która ani grzeje, ani złości. Niektóre okazy zostały zupełnie nieźle pomyslane, szczególnie te inspirowane filmem. Niestety, nagminnie brakuje detali, większego stopnia skomplikowania, wyrazistych tekstur itp. Momentami widoczni są fadnie, ale bliższe oględziny owocują drwiącym

uśmieszkiem, jaki budzą liczne uproszczenia i kulejąca animacja. Sam Conan to napakowana góra mięsa, co samo w sobie jest koncepcją słuszną – niestety, autorzy przedobrzyli i bohater wygląda po prostu groteskowo. Inteligentnym wyrazem twarzy nasz Cymeryczyk również nie grzeszy. Do tego porusza się zbyt ociężale, ale o tym już wspominałem.

Co by jednak nie mówić, CONANOWI wciąż nie można odmówić pewnego uroku, który dostrzegają głównie fani filmu. Lokacje, kraje zna-

ne z książek i filmów sprawiają, że łatwo wczuć się w klimat gry. Do tego dochodzi największy atut CONANA – muzyka. Niektóre melodie zostały żywcem wyjęte z filmów. Inne są wyraźnie nimi inspirowane. Dość powiedzieć, że ścieżka dźwiękowa „Conana Barbarzyńcy” stanowi chyba najlepszy soundtrack, jaki kiedykolwiek usłyszał film fantasty. Tak, LotR pod tym względem się chowa. Jeśli zdecydujesz się dać CONANOWI szansę, przekonasz się sam.

Mimo sentymentu, jaki odczuwam wobec postaci Conana, uczciwie muszę stwierdzić, że gra zawodzi. Choć może nie tyle zawodzi, co nie wykorzystala potencjału, jaki tkwił w temacie. Nie, nie jest to zła produkcja, lecz nijak nie może wybić się ponad przeciętność. Oprawa nie zachwyca, sterowanie ma wyraźne wady, a sama rozrywka po pewnym czasie staje się monotonna i nużąca. Z drugiej strony grę cechuje świetna atmosfera. Fani powinni zatem zagrać, istnieje bowiem spore prawdopodobieństwo, że będą zadowoleni. Pozostali również mogą spróbować, zwłaszcza jeśli lubią tego typu pozycje. Osobiście niecierpiwie czekam na rehabilitację autorów. Conan to wszak wymarzony bohater gry!



Conan: The Dark Axe

TTP

Wymagania sprzętowe:
Procesor 500 MHz
128 MB RAM

Gra na platformy: PC, PS2, Xbox, GC
Wersja PL ☒ Multiplayer

Caudron
<http://www.conangame.com>

Atmosfera: doskonała
muzyka: bardzo dobra
Długość gry: dobra
Sterowanie: dobre

Grafika: 4
Dźwięk: 5
Fajda: 3+
Gra o dobrym potencjale, jednak z słabymi wykonanymi elementami. Napięcie, walka, zabójstwa.

Szlakami Conana



Starożytna ruiny i inne podobne miejsca budują niezły klimat.



Dla kontrastu, przyzwyczajone wrażenie sprawiają miasto...



Widok na miasto jeszcze bardziej zaskakuje w tym momencie.

Oby Mistrzostwa Europy w Portugalii dostarczyły więcej emocji niż najnowsze dziecko klanu FIFA!



UEFA Euro 2004

PORTUGAL



Czas wzmożonej batalii o telewizor zbliża się nieubłagane. Już za parę dni osoby płci pięknej będą musiały zrozumieć, że co 2 lata nastaje miesiąc, w którym liczy się tylko futbol. Wszelką inną aktywność życiową należy wówczas podporządkować harmonogramowi transmisji meczów o mistrzostwo. Na czy? Co ja mówię, trzeba!

O ile portugalska impreza na pewno będzie prawdziwym świętem dla sympatyków futbolu, o tyle jej komputerowy symulator niestety nie. Że co prawda nie jest, ale mogłoby być dużo lepiej. Tradycyjnie firma EA Sports zafundowała graczom pokaz mistrzowski grafik i animacji. Zachowanie zawodników przy wejściu na stadion, podczas gry, po faulach czy strzeleniu bramki dopracowano w każdym szczególe. Wychodzący na boisko zawodnicy słuchają hymnu, witają się z publicznością i przeciwnikami, wzajemnie mobilizują się i przeżywają swoje zagra-

nia. Co ważne, po murawie nie biega 22 niema identycznych ludzików (jak to było w niskobudżetowych produkcjach sprzed dwóch lat), tylko postacie z facjatami w mniejszym lub większym stopniu przypominającymi oryginały. W najmocniejszych drużynach odtworzono wszystkich zawodników. W polskiej ekipie, która pasuje do tego grona niczym mleko do kashańki, prawdziwe twarze mają Szymbowski i Żewiakow. Reszta jest jedynie podobna. W programie imponuje też odtworzenie warunków pogodowych. Gdy zawodnik biegnie z piłką pod słońce, ekran autentycznie razi, podczas mocnego deszczu gracze przemieszczają się po boisku ociężałe.

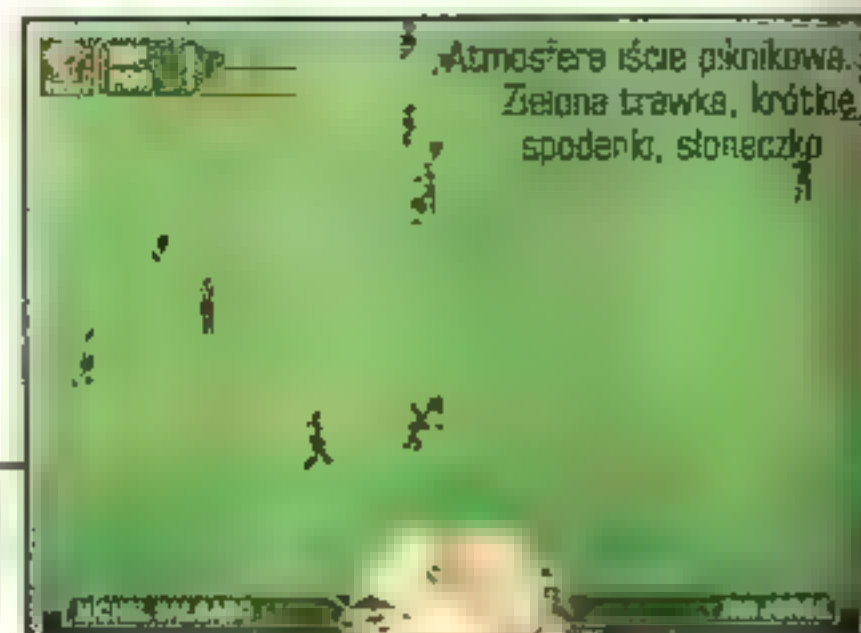
Lekko nie jest

JEFA EURO 2004 jest grą dosyć trudną, dzięki czemu na pewno nie znudzi się nią po kilku dniach. Cieszy, że nie można już – jak w wersjach z przełomu wieków – przebiec przez niemal całe boisko i huknąć bez problemu w okienko. Nawet jeśli jesteś Reulem, a twoim przeciwnikiem jest twarda i finazyjna niczym kwoka ekipa Wysp Owczych, wykonanie takiej akcji jest niemal niemożliwe. Aby strzelić bramkę z kategorii „szmata, turłacz kaszalot”, trzeba się porządnie napracować. Z kolei żeby przeprowadzić akcję zakończoną strzałem z serii „stadiony święta”, trzeba opanować technikę gry w stopniu tak wysokim jak głos kastrata. Z jednej strony to dobrze, bo nie każdy urodził się Owenem i w rzeczywistości każde piękne zagranie okupione jest

wieloletnią, ciężką pracą. Jednak z punktu widzenia gracza komputerowego poziom trudności bywa często męczący. Zwłaszcza kiedy – mimo wieloletnich przygód z kolejnymi wersjami gry FIFA – nadal gra się „pod górke”. Jeżeli wybierzesz drużynę z wyższej półki, ból ten da się w miarę szybko przezwyciężyć. Ale kiedy poniesie ciebie duch patriotyzmu i zdecydujesz się na jedenastkę z orłem na piersi, będziesz się męczył równie mocno co kadra Bóřka w meczu z Łotwą. Tradycyjnie też zawodzi drybling. Ludzie z EA Sports powinni w końcu posiedzieć dłużej nad tym elementem i wymyślić coś więcej niż przekładanka a la Ronaldo.

JEFA EURO 2004 stwarza możliwość gry nowoczesnej, bogatej w prostopadłe podania

Dzięki temu możesz na kilka różnych sposobów podać na tzw. dobieg. Dodatkowo wprowadzono opcję „off the ball”, gry bez piłki, pozwalającej sterować trzema zawodnikami przed podaniem. Niestety, klawiszologia jest na tyle złożona, że aby w pełni „off the ball” wykorzystać, musiałbyś mieć mack ośmiornicy.



Kto, kogo, kiedy, dlaczego i ile razy?



Klasyczny kontratak zaczyna się od spejnego i szybkiego wyprowadzenia piłki do przodu



Owszem, przy bramce przeciwnika są obrońcy, ale panowie gwałdoży są zbliżowani...



...i zanim zorientuję się, że coś się dzieje, filigranowy napastnik znajduje się na polu karnym

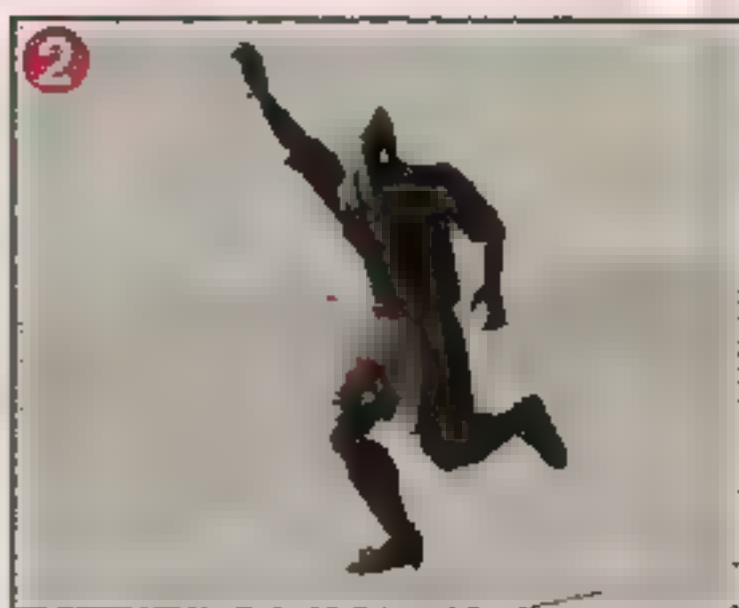


Co za akcja! Jaka piękna bramka! Tłumy szeleją, czepki lecą w górę. Hiszpańskie pany!

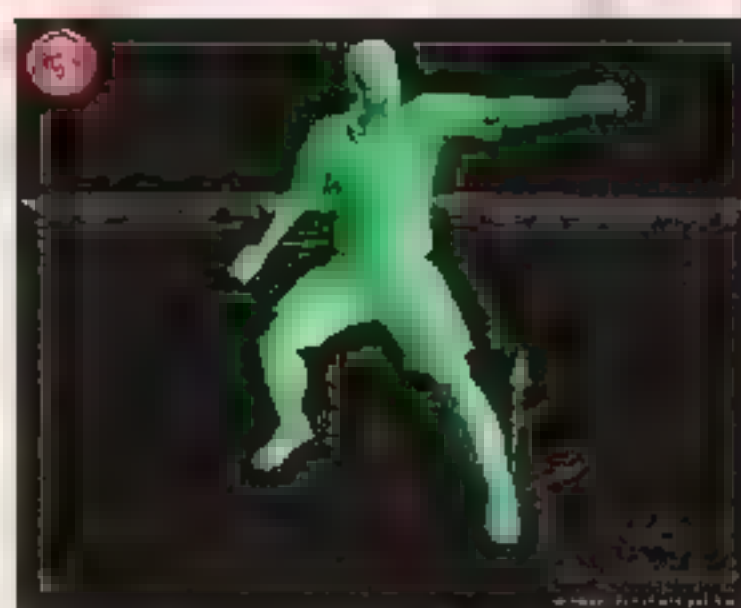
Oto czterech wszechwładnych. Niestety, producenci gry nie przewidzieli, że David Beckham podpisze kontrakt z Gillette i zmieni fryz. Co za niedopatrzenie!



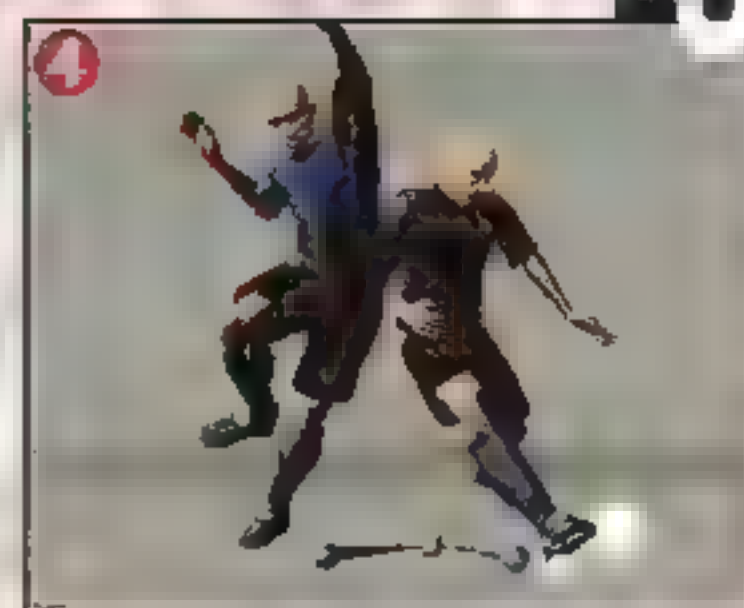
Prace nad trójwymiarowymi piłkarzami rozpoczynają się od stworzenia siatki 3D



Siatkę wypełnia się odpowiednio ukształtowanymi wielobokami i dodaje światło



Kolejna faza to stworzenie realistycznych animacji i poprawienie ruchów przechwyconych za pomocą technologii motion-capture



Na samym końcu piłkarze zyskują teksturę, dzięki czemu zaczynają wychodzić na ludzi

W obronie opcja ta powoduje, że do będącego przy piłce przeciwnika spoza ekranu dobiega niemal z twojego teamu i staje przed nim. Często jednak zanim twój „posilek” dobiegnie i tak jesteś o jednego zawodnika w tył, gdyż ten, którym sterowałeś wcześniej, zapomniiał wrócić. Trzeba jednak przyznać, że poruszanie się zawodników po boisku to mocna strona tej gry. Piłkarze nie stoją jak muły na pastwisku, tylko przemieszczają się w miarę logicznie. Na plus można zaliczyć też możliwość odbioru piłki przez wybiecie. Gorzej dopracowano grę wślizgiem, która jest nie lada sztuką. Większość interwencji kończy się faulami, a sędziowie ochoczo rozdają wtedy kartki, także te w kolorze pomidorów.

Silni psychicznie

Nowością w UEFA EURO 2004 jest wskaźnik morale zawodników. Stworzono go chyba na wniosek polskich trenerów. Od teraz wszystkie porażki możesz wytłumaczyć tym, że chłopaki nie wytrzymali psychicznie, nieudane podanie podlał rozniewający go, obrońca wraz z żółtą kartką złapał doła, a szybko stracona bramka ustawiła mecz. Pomysł to może i ciekawy, ale jego realizacja wymaga dopracowania. Większość decyzji o stanie psychiki graczy zapada raczej na „chybił-trafił”, co gorsze, nie wpływa na faktyczną przydatność danego zawodnika na boisku. Informacje o morale każdego gracza pojawiają się przed każdorazowym zestawieniem składów. Jednak bez

względem na to, czy ustawisz skład niepoprawnych optymistów, czy zdolowanych smutaków, będziesz grał niemalże tak samo.

Kompletnym nieporozumieniem jest brak możliwości rozgrywania turnieju finałowego Mistrzostw Europy bez konieczności grania eliminacji. W efekcie zagranie go w oryginalnych grupach jest praktycznie niemożliwe i na boiskach Portugalii często mierzysz się z drużynami z kosmosu. Jedynym pozytywnym jest to, że dzięki temu na finały często „lapię się” Polska. Dodatkowo eliminacje to nie tylko mecze z grupowymi przeciwnikami, ale również seria meczów towarzyskich, które sprawiają, że napięcie spada. Przyczyna braku możliwości wyboru wariantu gry jest równie zagadkowe co popularność pewnego opalonego polityka, pewnej torunskiej rozgłośni.

Inne wtopy i porażki

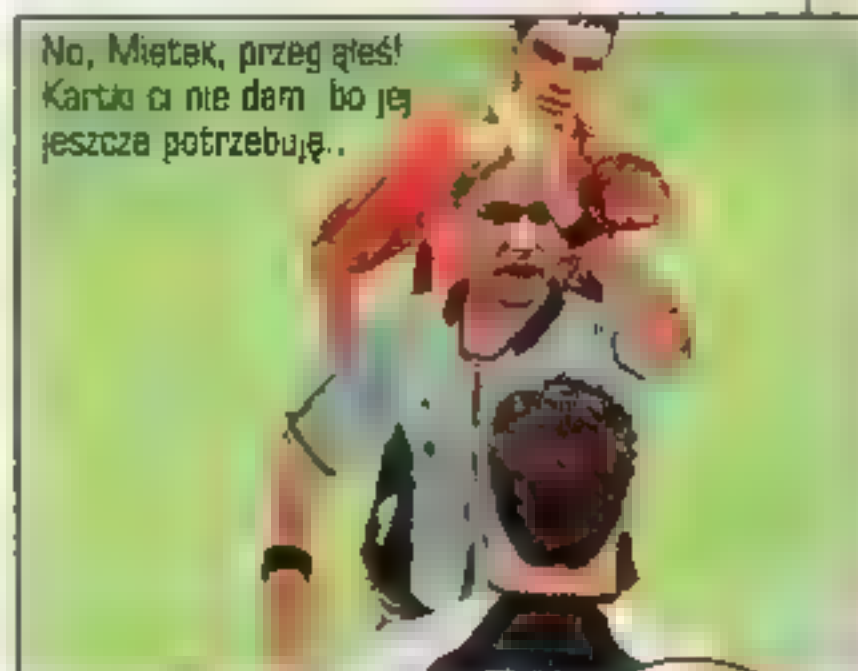
Sporo do życzenia pozostawia też aktualność składów, zwłaszcza drużyn spoza Top 10. Kiedy widać w składzie Polskę Tomasza Kossę, Artura „Niemo” Wichniarę czy Radosława „Siedzącego” Kaluźnego, robi mi się jakoś dziwnie, bo przecież „to już minęło, ten klimat, ten luz, ci <wspaniali> ludzie nie powrócą już”. Wniosek z tego taki, że skład niektórych drużyn są wzięte na tzw. przypał z kompletnie przypadkowych meczów. A to już żenada, zwłaszcza jeśli weźmie się pod uwagę, że EA Sports wykupiło wyłączność na umieszczanie w grach oryginalnych nazwisk.

Nie do końca rozwiązano też problem strajków. Gdy grasz na przykład towarzyskie spotkanie Hiszpania-Lichtenstein, po boisku lata 22 panów w identycznych kubiczkach.

Podsumowując, szalu najnowszy symulator piłki nożnej niestety nie robi. Nie odpycha od monitora, ale też przesadnie nie przyciąga. Zdecydowanie najmocniejszym punktem są tu



grafika i animacje – pierwsza klasa, poziom niedosięgnięty dla jakiegokolwiek konkurencyjnego odpowiednika FIFA. Gorzej, jeśli chodzi o samo granie. O ile stopień trudności należy zaliczyć do zdecydowanych atutów tytułu, to toporność konstruowania akcji już nie. Ci, którzy zasmakowali PRO EVOLUTION SOCCER 3 siedząc przed UEFA EURO 2004 będą się czuli, jakby czas cofnął się o kilka lat. Również jeśli chodzi o „grywalność”, propozycja EA Sports wyraźnie przegrywa ze swą konkurencją. W efekcie sam musisz ocenić, czy warto wybrać się do sklepu.



No, Mietek, przegłeś! Kartki ci nie dam bo jej jeszcze potrzebuję.



Stadion Portugalia

Mistrzostwa Europy rozpoczynają się 12 czerwca. W grupie A zagrają (prócz gospodarzy) Grecja, Rosja i Hiszpania. W grupie B Anglia i Francja. W grupie C Niemcy i Czechy. W grupie D Holandia i Portugalia. W grupie E Szwajcaria i Ukraina. W grupie F Włochy i Belgia. W grupie G Szwajcaria i Ukraina. W grupie H Włochy i Belgia. W grupie I Szwajcaria i Ukraina. W grupie J Włochy i Belgia. W grupie K Szwajcaria i Ukraina. W grupie L Włochy i Belgia. W grupie M Szwajcaria i Ukraina. W grupie N Włochy i Belgia. W grupie O Szwajcaria i Ukraina. W grupie P Włochy i Belgia. W grupie Q Szwajcaria i Ukraina. W grupie R Włochy i Belgia. W grupie S Szwajcaria i Ukraina. W grupie T Włochy i Belgia. W grupie U Szwajcaria i Ukraina. W grupie V Włochy i Belgia. W grupie W Szwajcaria i Ukraina. W grupie X Włochy i Belgia. W grupie Y Szwajcaria i Ukraina. W grupie Z Włochy i Belgia.

UEFA Euro 2004

Piłka nożna

Wymagania sprzętowe:
Procesor 230 MHz
128 MB RAM
3 GB HD

Gra na platformy: PC, Xbox, PS2
☐ Wersja PL ☒ Multiplayer

EA Sports / EA Polska

www.easports.com

Wskazanie grafiki i dźwięku w konsoli
Wskazanie grafiki i dźwięku w konsoli

Gra dla kolekcjonerów i miłośników gatunku. Na rynku są pozycje, które mają więcej...

5 4 3

Przeżył za potęgę
Imperium, tym
czynnich
bezdzielną miał wrogów

AGAINST ROME

Strony konfliktu

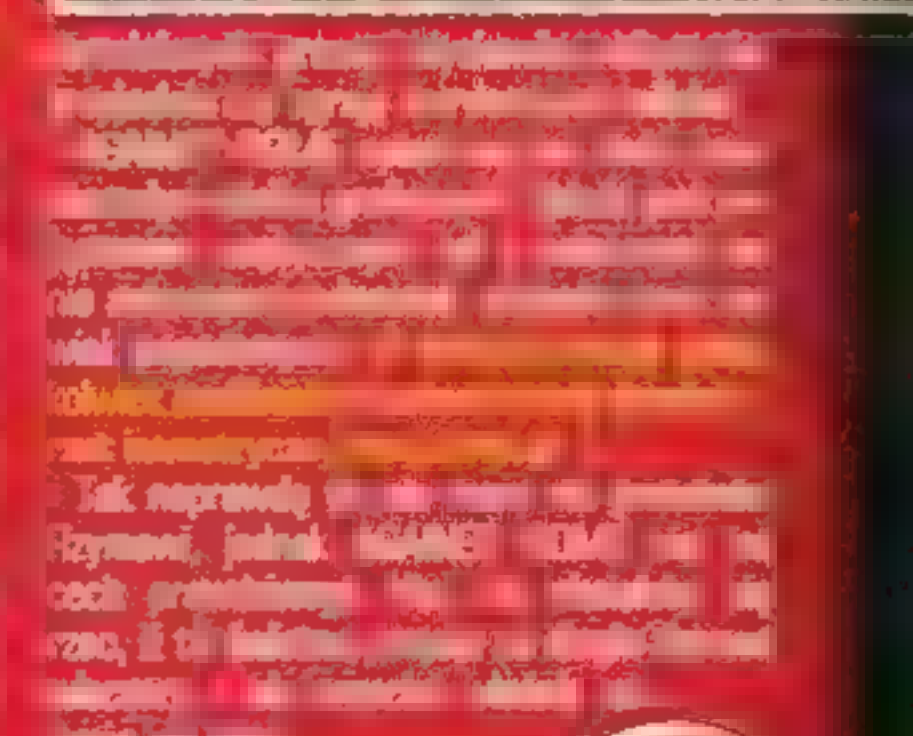
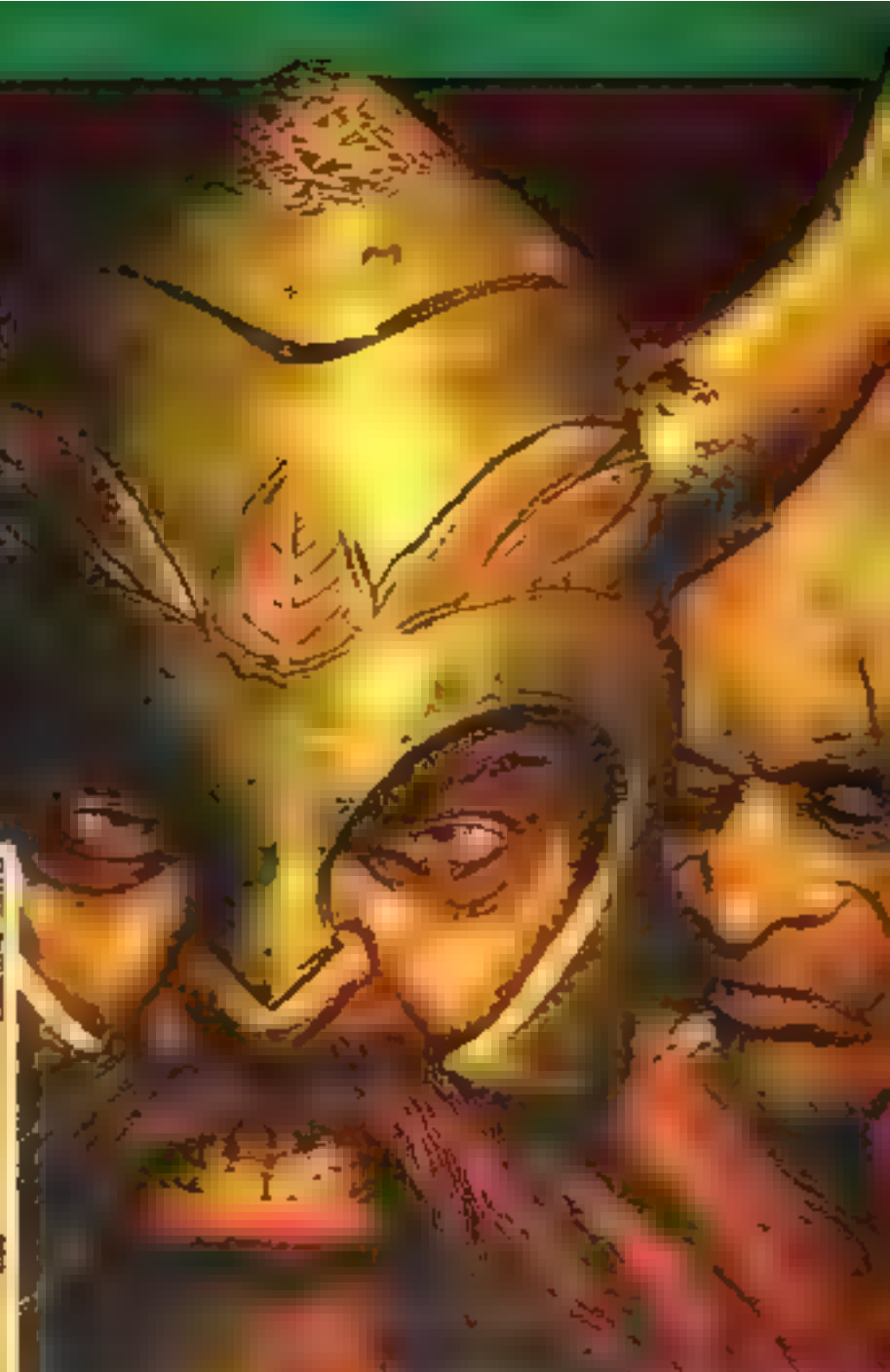
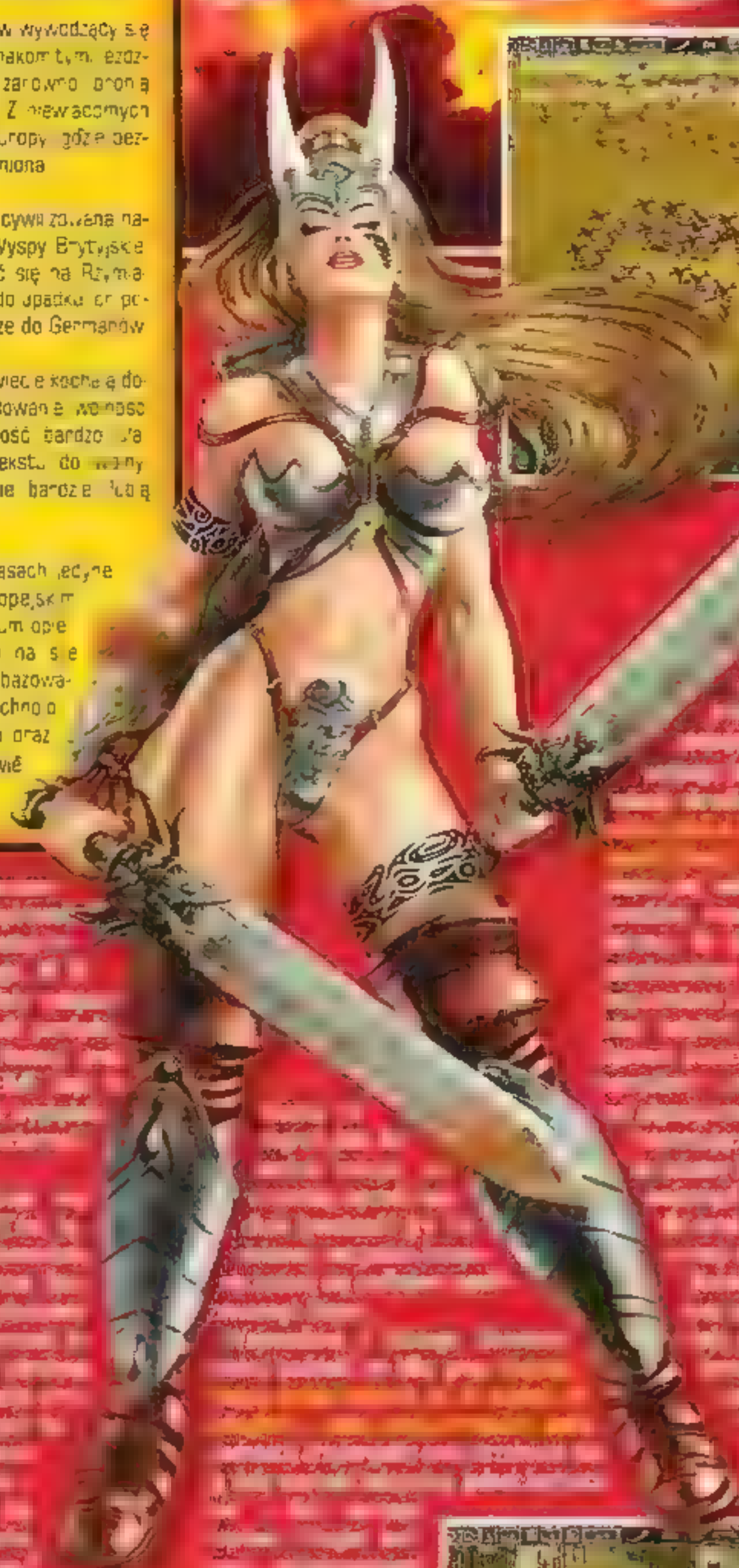
Wojna z plemionami wywodzący się ze Wschodu. Mówiący o tym, żeż-
dym. Doskonała walka, zarówno bronią
biłą, jak i z pomocą tutejszych
przyczyna przemieszanie do Europy, gdzie bez-
tętno i oddała kolejne plemiona

Wojna - niegdyś wysoce cywilizowana na-
cja. Została zniszczona na Wyspy Brytyjskie.
Długo czekała, by zemścić się na Rzyma-
nach, którzy przyczynili się do upadku im-
perium. Nie tylko sympatyzowała z Germanami

Wojna - najbardziej w świecie kochała do-
brą walkę oraz uczty. Umilowała wojowniczość
oraz tradycję wojowniczość bardzo sta-
tną im znalezienie pretekstu do wojny.
Zamiast pracować, znacznie bardziej lubią
pić i uprawiać

Wojna - w tamtych czasach, jedynym
supermocarstwem na europejskim
kontynencie. Potęgę Imperium opie-
rała się przede wszystkim na siłę
rzymskiej armii, ich wojsko bazowa-
ło na zaawansowanych technolo-
gach wojennych, hierarchii oraz
dyscyplinie. W otwartej bitwie
nie miały sobie równych

B



Against Rome

RTS

Wymagania sprzętowe:
Pentium IV 1.4 GHz
512 MB RAM, 1.4 GB HDD

Gra na platformy: PC
☒ Wersja PL ☒ Multiplayer

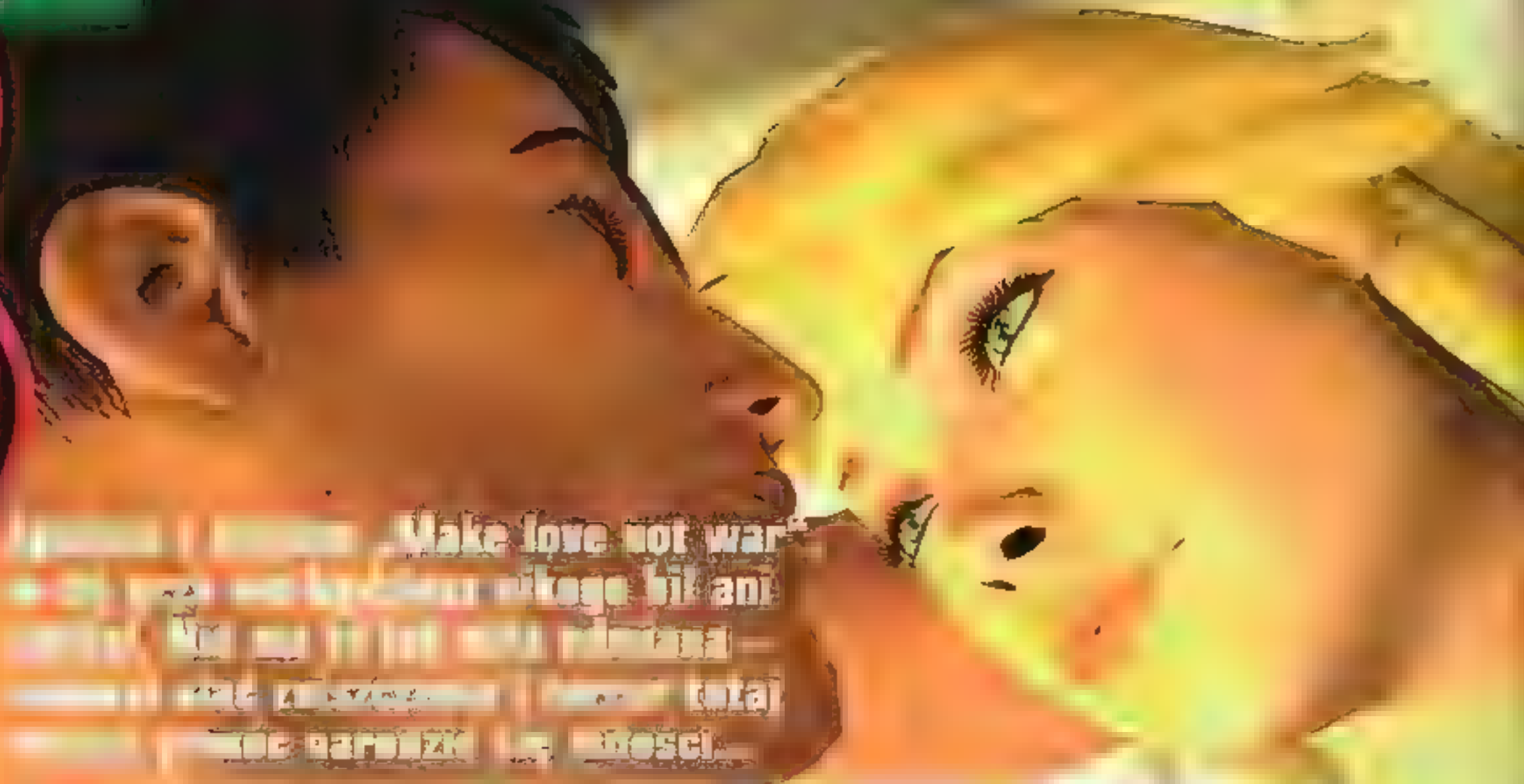
Independent Arts / CD Projekt
<http://www.against-rome.com>

Współczesne podziemie
na obywateli
Przeżycie
krótkie kampanie
wiele nowych strategii

Grafika **Dźwięk** **Fajda**
Klasyczny RTS
osadzony w okre-
sie upadku Impe-
rium Rzymskiego.
Smaczny kęs dla
strategów

4





singles

flirt up your life!

Wirtualny podryw

Z porzywistych względów temat podrobów erotycznych nie jest zbyt często wykorzystywany w grach komputerowych. Jednak od czasu do czasu możemy liczyć na jakas nową, lub bardziej odważną propozycję.

1. SERIA LEISURE SUIT LARRY



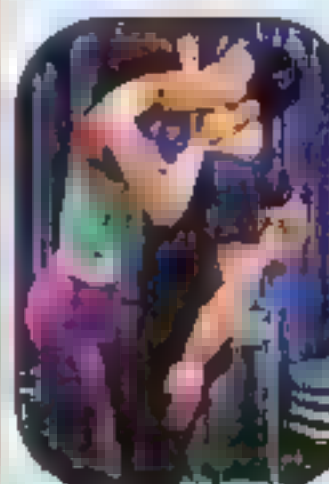
Cyk, rewelacyjny, gier przygodowych w scenarii komiksowej. Niezbyt imponujących rozmiarów, średnio przystający Larry podrywa panny – zawsze mu się to udaje!

2. RENDEZ-VOUS Z NIEZNAJOMĄ

Propozycja zdecydowanie naracona owa, w której na mocne igraszki erotyczne próbujesz namówić trzy wyzbrane kobiety (Anię, Natalię i Oksanę). Tylko dla dorosłych uwodzieńców!



3. THE SIMS RANDKA



Rola simowego boga po zwa a o angażować w życie intymne swoich podopiecznych. Łącz wirtualne postaci w pary wysyłaj na ekscytujące randki i obserwuj, czy swoich bohaterów dobrze debatujesz pod względem charakterów.

Nie jestem konserwatystą, nie bułwersowały mnie filmy „Lolita” i „9 pół tygodnia”, ale istnieją pewne przejawy swobody obyczajowej, które wzbudzają we mnie niesmak. Jest to na przykład BB i zabawy z kaczką w wannie w wykonaniu Frydki i Kena. Nie obraża mnie bynajmniej sam akt, tylko świadomość, że para ludzi robi to na oczach ślinących się milionów oglądających telewizorów.

SINGLES ma w sobie coś z tego kłopotu – tyle że tutaj to grać stara się, aby para ludzi, którzy dzwonią zbiegiem okoliczności właśnie wprowadzili się do wspólnego mieszkania, spełnić swą żąłność pod pościelą. Tym razem ja nie się nie obrażam, może dlatego, że gra SINGLES: FLIRT UP YOUR LIFE miejscami jest bardziej konserwatywna niż Unia Polityki Realnej. Po drugie, z biegiem czasu staje się zwyczajnie nudna i nie potrafi wzbudzić we mnie żadnych innych

tego rodzaju, niegdyś zaproszę się do gry. Właśnie – moja dziewczyna/chłopak nie zadowolony z twoich planów. Wtedy ustawiasz sobie powołanie ścisłe, kłótnie, kłótnie na podłogach, wieszanie obrazów i inne rzeczy. To jest trochę jak w grze, gdzie możesz sobie ustawić dowolny poziom i przebieg gry. Właśnie – to jest trochę jak w grze, gdzie możesz sobie ustawić dowolny poziom i przebieg gry.

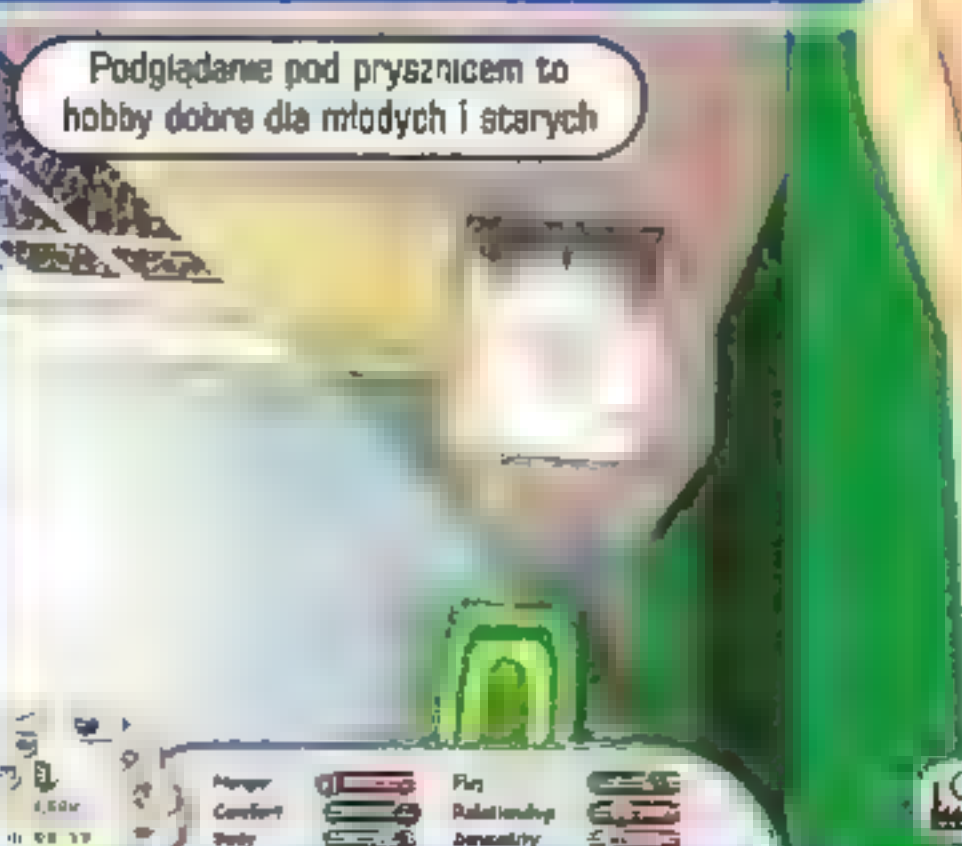
Warto pamiętać o takiej alternatywie, bo gra po kilku godzinach może być już trochę nudna. Ostatecznym celem, jak już wspominałem, jest doprowadzenie dwojga ludzi do romansu. Właśnie – to jest trochę jak w grze, gdzie możesz sobie ustawić dowolny poziom i przebieg gry.

ogładek, które wspaniale miłośnicy romantyki i erotyki. Właśnie – to jest trochę jak w grze, gdzie możesz sobie ustawić dowolny poziom i przebieg gry. Właśnie – to jest trochę jak w grze, gdzie możesz sobie ustawić dowolny poziom i przebieg gry.

Abby para zechciała się bliżej poznać. Właśnie – to jest trochę jak w grze, gdzie możesz sobie ustawić dowolny poziom i przebieg gry. Właśnie – to jest trochę jak w grze, gdzie możesz sobie ustawić dowolny poziom i przebieg gry.

1. Rachel

Tę panią opisać można jednym słowem: „trendy”. Uwielbia ciuchy, jest czuła na punkcie białych skarpetek i krzewów agrestu na kłacie lub pod pachami. Podejście do życia ma dość swobodne, bywa odrobinę wstydlawa.



Podglądanie pod prysznicem to hobby dobre dla młodych i starych

Wybory Miss Singles

Spośród sześciu występujących w naszym show pan pozwolił sobie wyselekcjonować cztery kandydatki do miana Miss SINGLES. Stas, jecie, rzecz jasna, w systemie dotacji 0-866-72826 (opłata 244zł/min + VAT)

W Ameryce zaliczają sobie, że to jest...
i język zmyślony, niezrozumiały, w rzeczywistości...
Zbierz scenę zbytnią, nie ma...

Wszyscy jesteście sami

Właśnie brak nieprzebranych atrakcyjnych...
mądre nie przeliczają się, wady. Spójrz...
kierunku, doświadczenia, postać, wybieg...
nie zachowanie, w końcu konfiguracja...
czy podobne. Przede wszystkim jest...
zapać, potem podbić, trochę przesłuchać...
Nawet wprowadzić, trochę podbić...
nieodkrytych... WROD...

Chcę przysiąc, że...
odczytuję się, polubić, kochać...
interaktywne, dziewczyny...
czy, być bardziej, ze złością...
tę, 90, w sposób...
kierunek, w sposób...
kochać, zniechęcać go...

Jak to, gr...
złoty, powstanie, bóg...
złoty, SINGLES, postać...
in, niepojętych, elementów...
jako, iluzja, zniechęca...
dopadających, doświadczenia...

nie, czyli, numer, 90, w sposób...
czy? Tę, 90, w sposób...
kierunek, do życia, w sposób...
nawigowania, przebieg, partnerstwa...
to, 90, w sposób...
to, 90, w sposób...
A gdzie, skąd, skąd, skąd...
i, gdzie, skąd, skąd, skąd...

Właśnie, gdzie, skąd, skąd, skąd...
i, gdzie, skąd, skąd, skąd...
i, gdzie, skąd, skąd, skąd...
i, gdzie, skąd, skąd, skąd...
i, gdzie, skąd, skąd, skąd...
i, gdzie, skąd, skąd, skąd...

Właśnie, gdzie, skąd, skąd, skąd...
i, gdzie, skąd, skąd, skąd...
i, gdzie, skąd, skąd, skąd...
i, gdzie, skąd, skąd, skąd...
i, gdzie, skąd, skąd, skąd...
i, gdzie, skąd, skąd, skąd...

Właśnie, gdzie, skąd, skąd, skąd...
i, gdzie, skąd, skąd, skąd...
i, gdzie, skąd, skąd, skąd...
i, gdzie, skąd, skąd, skąd...
i, gdzie, skąd, skąd, skąd...
i, gdzie, skąd, skąd, skąd...

Właśnie, gdzie, skąd, skąd, skąd...
i, gdzie, skąd, skąd, skąd...
i, gdzie, skąd, skąd, skąd...
i, gdzie, skąd, skąd, skąd...
i, gdzie, skąd, skąd, skąd...
i, gdzie, skąd, skąd, skąd...

Właśnie, gdzie, skąd, skąd, skąd...
i, gdzie, skąd, skąd, skąd...
i, gdzie, skąd, skąd, skąd...
i, gdzie, skąd, skąd, skąd...
i, gdzie, skąd, skąd, skąd...
i, gdzie, skąd, skąd, skąd...

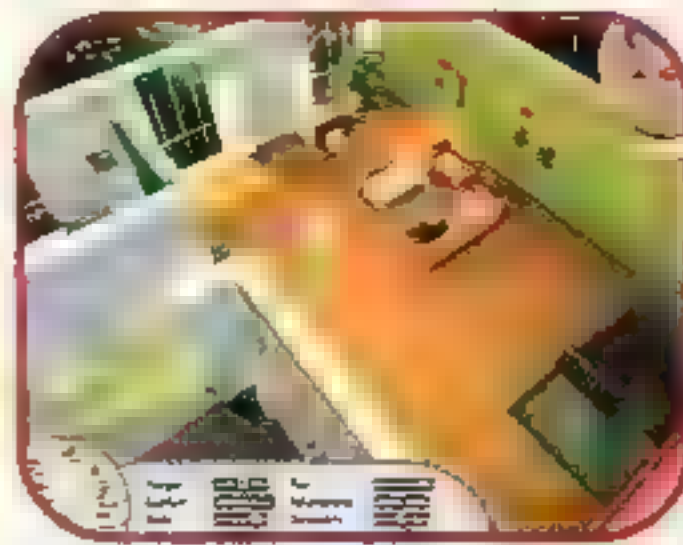
Właśnie, gdzie, skąd, skąd, skąd...
i, gdzie, skąd, skąd, skąd...
i, gdzie, skąd, skąd, skąd...
i, gdzie, skąd, skąd, skąd...
i, gdzie, skąd, skąd, skąd...
i, gdzie, skąd, skąd, skąd...

Właśnie, gdzie, skąd, skąd, skąd...
i, gdzie, skąd, skąd, skąd...
i, gdzie, skąd, skąd, skąd...
i, gdzie, skąd, skąd, skąd...
i, gdzie, skąd, skąd, skąd...
i, gdzie, skąd, skąd, skąd...

Cztery kroki do udanego podryw



Gdy zaprosisz do domu fajną laskę,
zaczynaj od zapoznawczej pogadanki...



Potem, dla podgrzania atmosfery, mo-
żecie pooglądać telewizję...



Albo ożywić krążenie przy dźwiękach
jakiejś „trendowej” kapeli



A wtedy pękają lody i twoja nowa przy-
jaciółka gotowa jest na wszystko. Np.
wspólną wizytę w ubikacji?!

2. Eden

Jeśli chcesz powrócić do
Edenu, musisz być ostry jak
zęby krokodyla i dziki jak au-
stralijski busz. Eden ma w so-
bie więcej energii niż panowie
po dwóch niebieskich piguł-
kach, lubi wyzwania przed
niczym się nie cofnie. Oferta
dla nieustraszonych i
bezpruderyjnych

4. Amanda

Typ odrobinkę „koński”, ale
w pozytywnym znaczeniu tego
słowa. Na kilometr odróżni
ogiera od wetacha – i to
z tym pierwszym pogodopuje
konno na sam szczyt. Wydeje
się zimna, ale w środku drze-
mie wulkan, który czeka na
pobudzenie do erupcji.

Singles: Flirt Up Your Life

Symulacja

- Wymagania sprzętowe:
Pentium 1.5 GHz
512 MB RAM 1 GB HDD
- Gra na platformy: PC
☐ Wersja PL ☐ Multiplayer
- Koch Media / Techland
- ... Singles the game on

Przebieg tabu, nie...
...a grajka...
...a grajka...
...a grajka...

Za przełamanie
tabu...
...a grajka...
...a grajka...
...a grajka...

...a grajka...
...a grajka...
...a grajka...
...a grajka...

3. Paris

Uciekła z domu bogatego ta-
tuscia, właściciela kopali di-
amentów. Jest bogata,
wykształcona (skończyła Cam-
bridge), a jej ego jest wyższe
od Empire State Building. Po-
ze tym posągowa piękna. Po-
trzeba wiele odwagi, by
zaczepić ją na przyjęciu.

Jej wyraz twarzy mówi jedno.
„Co to ja mam jutro kupić?”

– No chodź mój dziub-
dziusku. Daj pańci buziaczka!
– Ratuunkul

MANHUNT

REC

SAVE

**Chcesz zostać rzeźnikiem?
Oto gra o zabijaniu. Masowym
i indywidualnym, wedle preferencji**

**Oto przykład jednej ze strategii, które możesz zastosować
podczas gry w MANHUNT**

Program, w którym zagrasz główną rolę, nazywa się MANHUNT. Przypomina trochę takie produkcje jak „Big Brother” czy „Bar”. Na każdym rogu wisi kamera, zaś wszędzie mikrofony są w stanie zarejestrować najdrobniejszy dźwięk. Nie będziesz tu jednak rozlewać nominacji ani knuć spisków. Na twoim miejscu nie liczyłbym też specjalnie na gry i zabawy towarzyskie. Ten reality-show rzęka się nieco innymi prawami.

Są one zabójcze proste. Miasto Carcer City podzielone zostało na kilkanaście stref, którymi zarządzają różne gangi – naziści, klouni z piekła, psychopaci, odczepiowcy, bandyci, zdziżdziłi policjanci i członkowie oddziałów specjalnych po przejściu. Zadaniem każdej osoby w mieście jest przeżycie życia pechowej gwiazdy programu. W tym przypadku pechowcem jesteś ty.

WAKACJE W KARCERZE

Nazywasz się James Earl Cash i społeczeństwo skazało cię na śmierć. Jednakże zastrzyk z rzekomą trucizną nie zabił cię. Obudziłeś się w zimnym i nieprzyjemnym mieście, zaś głos w słuchawce w twoim uchu zapowiedział, że wszystkie słuchasz się przez ścianę, jeśli będziesz postępował zgodnie z instrukcjami. Podczas gdy byłś nieprzytomny, przewieziono cię do Carcer City – zamkniętego miasta, w którym niekiedy Starkweather łreży swoje naturalistyczne filmy o zabijaniu. Twoim głównym zadaniem jest przeżyć i uniknąć każdego typu, który wejdziesz ci w drogę. W przeciwnym razie on dorwie ciebie i skroci cię w kakuzy łrwi. Musisz zabijać, a co więcej – musisz robić to z fantazją i poletem, aby widzowie otrzymali to, za co zapłacili.

W Carcer City rządzi jedno prawo i nazywa się ono Starkweather. Reżyser odgrywa zresztą w MANHUNT wiele różnych ról – jest zarazem panem życia i śmierci, animatorem wydarzeń

w mieście oraz sekundanem lub doradcą Casha. Choć z jednej strony to właśnie ten gość odpowiedzialny jest za polowanie bohaterów, pełna współpraca z Reżyserem nie ulaga wątpliwości, gdyż innej opcji po prostu nie ma. Głos Starkweathersa będzie towarzyszył ci przez całą grę i o ile Reżyser kilka razy wybełwi cię z opresji, na twoim miejscu nie ufałbym mu za bardzo. W końcu jest on twoim największym wrogiem.

24/7

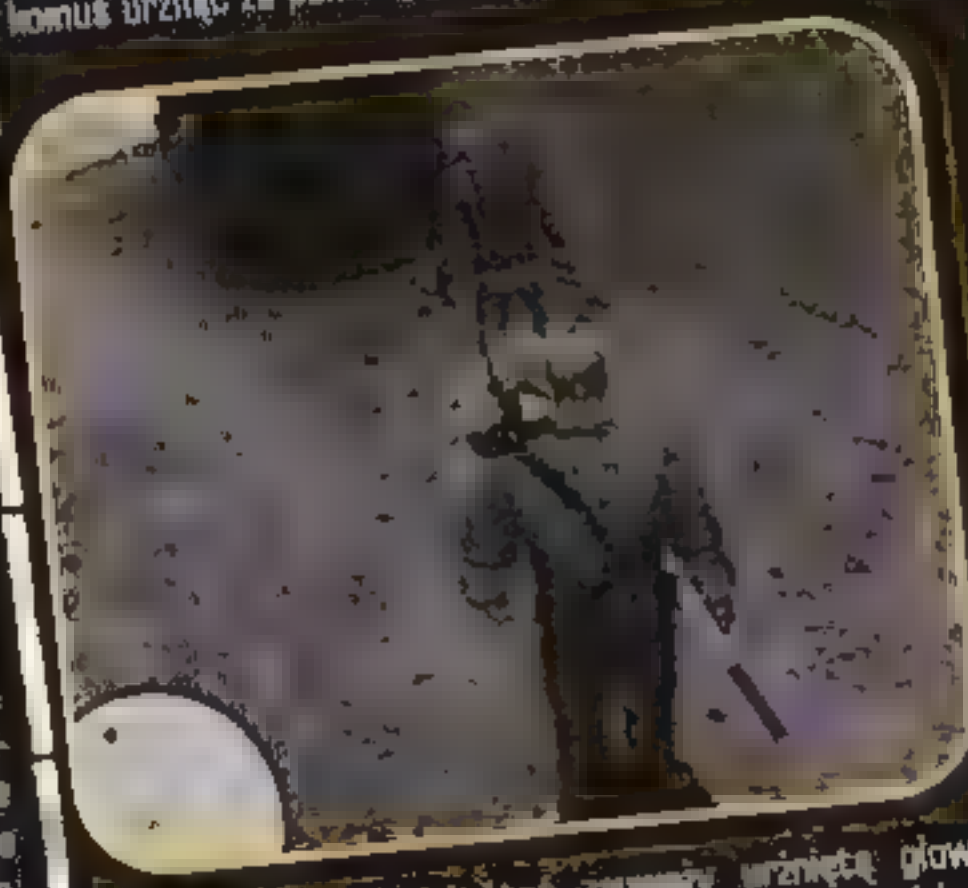
Gra polegająca na zabijaniu ludzi nie mogła powstać nigdzie indziej jak tylko w laboratoriach Rockstar North – tych samych, w których wcześniej nawiązała się seria GRAND THEFT AUTO. Jeśli VICE CITY lub jakaś inna produkcja w tym guście wydawały ci się zbyt mocne, MANHUNT wprost zniechędza. Gra obfituje w liczne sceny dekapitacji, brutalnych pobić, egzekucji, a nawet tak pomysławych zabójstw jak wykpienie oczu za pomocą łom. Bohater MANHUNT może zabijać swoich wrogów na różne sposoby – od szybkiego wypadu, po egzekucję ocierającą się wręcz o tortury! Aby obraz był pełny, dodajmy, że krew leje się tu wyjątkowo obficie i gęsto, zaś pokonanie czwórki zdaje się być popisowym numerem grałków Rockstar North.



Na początek potrzebujesz czegoś, co zwabi innych łowców. Na przykład ludzką głowę. Tę zaś możesz koniecznie urządzić za pomocą garoty



Znajdź sobie kryjówkę nieopodal obszaru patrolowanego przez łowców. Główny zestaw na widoku. Aby przyspieszyć bieg wydarzeń, połóż się trzeci



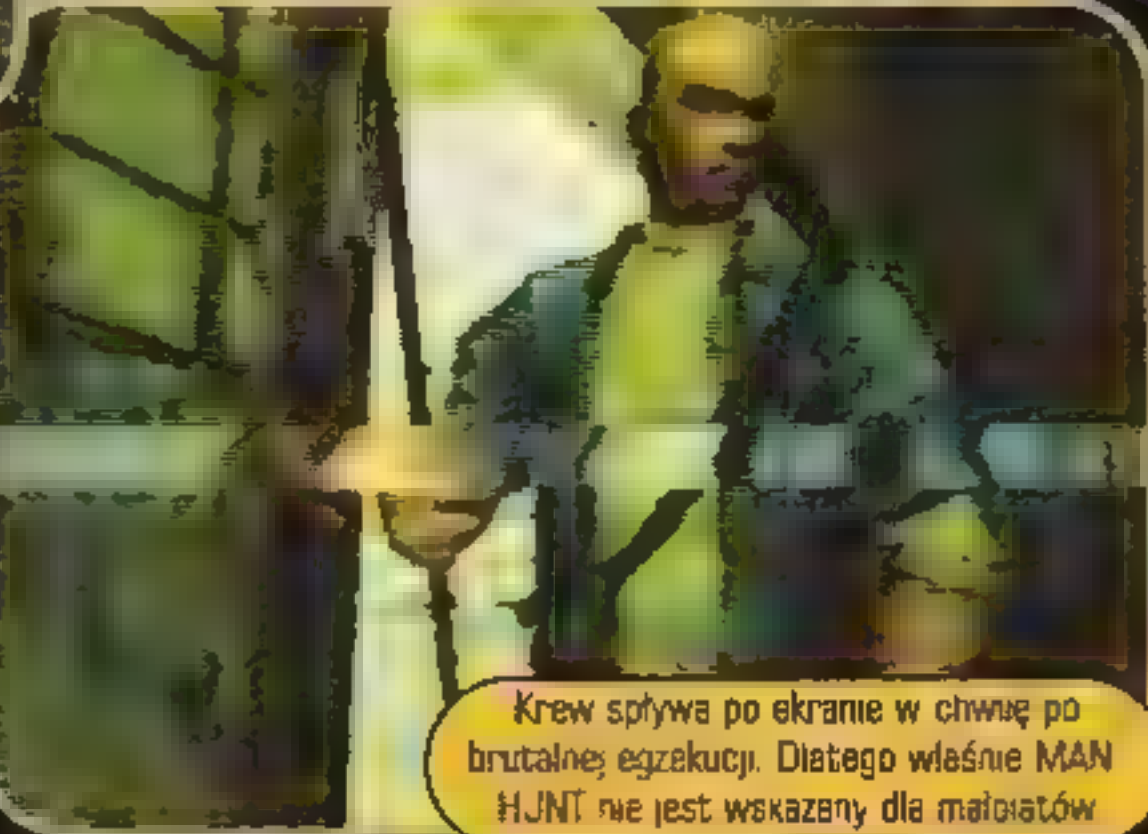
Prędzej czy później ktoś zauważy wrzniętą głowę i przybiegnie się jej przyrządzić. Wtedy właśnie będziesz mógł bez trudu podejść go



dokonać możliwie krwawej i spektakularnej egzekucji. Witaj w Carcer City



Lepiej nie pozostawiać ciała na widoku. Chyba że zależy ci na narobieniu zamieszania



Krew spływa po ekranie w chwili po brutalnej egzekucji. Dlatego właśnie MANHUNT nie jest wskazany dla małoletnich



Kurs rzeźnictwa

- Nóż wbity w plecy na wysokości nerek to właściwy standard w MANHUNT. Standard krwawy i poruszający.
- Zaskakująco brutalne jest także morderstwo z użyciem reklamówki. Zakupy już nigdy nie będą takie same!
- Z broni cięższych najlepiej sprawnie się łom. Jest wręcz niezastąpiony przy wylamywaniu zamków oraz stawów.
- Natomiast pistolet na gwoździe tylko wygląda groźnie. Zdecydowanie rozsądnie, byłoby zacząć się w cieniu z kłosem lub maczetą.

MANHUNT

jest zdecydowanie najbardziej brutalną grą komputerową, jaka kiedykolwiek powstała. Kropka. Jakkolwiek rzeźnia na ekranie wzbudzi konsternację i słuszne oburzenie, warto pamiętać, że przy tym wszystkim najnowsza produkcja Rockstar North jest grą ciekawą i dopracowaną. Składa się z dwudziestu standardowych poziomów i szeregu czekających na odkrycie sekretów. Mówiąc prościej – o ile nie zrazi cię konieczność masowego śmiertelstwa, czeka cię około trzydziestu godzin solidnej rozgrywki w klimacie budzącym skojarzenia z MGS czy SPINTER CELL. Z tym, że w MANHUNT nie jest już oczywiście tak wesoło.

GAMEPLAY

James Earl Cash to zaskakująco sprawny koleś. Widać, że nawet ostatnie kilka miesięcy spędzone w celi śmiertelnej nie obniżyło jego sprawności zabijania. Chociaż twardej, jakim jest Cash, potrafi przyjąć kilka uderzeń łomem przez plecy, nie polecałbym testowania tej sprawności zbyt często. Zresztą raczej toporny – budzący żywe skojarzenia z sławnymi ostatnimi wcieleniami GTA – system walki już po pierwszym pojedynku uświadomi ci, że nie tędy droga. MANHUNT polega przede wszystkim na chowaniu się w cieniu, odwracaniu uwagi i... atakach z zaskoczenia.

Na tym elemencie goście z Rockstar North skupili się w pierwszej kolejności. Sposobów na krwawe pozbawienie kogoś życia jest tutaj wiele – możesz zadusić typa foliową tonerką, wykuć mu oczy nożem, odciąć łeb maczetą, skręcić kark za pomocą umiejętnie założonej petli czy złamać kark stalowym kijem. A to tylko wierzchołek góry lodowej. Arsenal broni w MANHUNT robi naprawdę duże wrażenie – od tak prostych rzeczy jak wspomniane już reklamówka, poprzez kije, kosy i pistolety na gwoździe, na strzelbach, karabinach maszynowych czy pilach mechanicznych kończąc. Jakby tego było mało, każde egzekucja może przebiec na trzy sposoby, mierzone – oczywiście – poziomem okrucieństwa.

stanie sprawy. Kiedy Cash gotów jest do zabicia jakiegoś krety, to gracz zdecydowanie, jak brutalnie okaże się rzeczowe morderstwo. Zależy to od tego, jak długo trzymać będziesz wciśnięty klawisz akcji. Zresztą pozwól, że posłużę się drobnym przykładem.

Uzbrojony w stalową linkę Cash skradzie się do odwróconego do niego plecami typa. Bohater jest już gotów do przeprowadzenia egzekucji, tobie wciskasz klawisz akcji i trzymasz go. Standardowo biały celownik zmienia kolor na żółty, by wreszcie przejść w czerwień – ten kolor sygnalizuje właśnie najbardziej brutalny scenariusz zabójstwa. Skoro celownik stał się szkarłatny, puszczasz klawisz akcji i Cash przechodzi do działania. Dusi typa tak mocno, że stalowa linka obrywa delikatności głowę. Po przeprowadzeniu egzekucji, bohater podnosi z ziemi urnięty łeb i zatyka go sobie za pasek. Ta głowa przyda się w dalszych etapach zabawy. Odpowiednio rzucona, odwróci uwagę strażników. Można nią posłużyć się jako bronią. Kieci czaszki są raczej twarde.

AUDIO & VIDEO

Także od strony technicznej MANHUNT zaprojektowany został z myślą o starszych odbiorcach. Program instalacyjny to właściwie kwintesencja minimalizmu – to samo ty-

czy się zresztą sposobu prezentowania tabuły. Warto odnotować jest także brak niskiego poziomu trudności. Do wyboru jest tylko standard albo ekstrema.

A jak ta gra wygląda? Kurczę, do głowy przychodzi mi głównie przymiotnik typu „brutalna”, „odpychająca” czy choćby „niepokojąca”. Z racji, iż MANHUNT pokazywany jest głównie przez różnego rodzaju przemysłowe kamery, gra wygląda, jakbyś oglądał ją na źle dostrojonym sprzęcie – rozgrywa przez cały czas towarzyszy delikatny „świerg”, zaś podczas przerywków filmowych taśma wideo zdaje się wkręcać i w ogóle zachowuje się przedziwnie. Co najważniejsze jednak, formuła ta idealnie wprost pasuje do konwencji programu. I możesz mi wierzyć na słowo, grafika MANHUNT prezentuje się znacznie lepiej w ruchu aniżeli na zdobiących tę rozkładówkę obrazkach.

Wysoki poziom trzyma także warstwa dźwiękowa. Twórcy oprawy to zaskakująco gadatliwi panowie, którzy każde wydarzenie w świecie gry muszą dogłębnie i wulgarnie skomentować. A muzyka? Ta pojawia się okazjonalnie i przede wszystkim w scenach o największym napięciu dramatycznym. O ile nie są to najbardziej porównujące kompozycje na świecie, z pewnością docenisz ich nastrój.

CLOSING COMMENTS

Trudno jest wydać jednoznaczną ocenę MANHUNT. Nawet CARMAGEDDON czy POSTAL nie oferowały rozgrywki tak skrajnie chorej i brutalnej. W zestawieniu z omawianym tytułem VICE CITY zdaje się być programem dla grzecznych dzieci. Dozwolony od lat 18, MANHUNT potrafi sprawić wiele satysfakcji, chociaż jest też bardzo możliwe, że odrzuci cię skrajnie krwawą i przepelnioną okrucieństwem istotą zabawy. Rzecz w tym, czy masz duszę rzeźnika.

Manhunt

Stradanka

- Wymagania sprzętowe:
Procesor PIII 1 GHz
192 MB RAM 2 3 GB HDD
- Gra na platformy: PC -52
Wersja PL Multiplayer
- Rockstar Games / Cenega Polska
- www.rockstargames.com

Trzymająca w n...
Broszująca
Płetwina

Grasująca na br...
Pierwszyna
Płetwina

Grafika

Dźwięk

Fajda

MANHUNT jest najbardziej brutalną grą, jaka kiedykolwiek powstała. Nie sięgaj po nią, jeśli masz słabe nerwy



Spóźnieni, bo...

Dłaczego opisujemy LORDS OF EVERQUEST z tak dużym opóźnieniem? Otóż podziękować za to możecie polskiemu dystrybutorowi gry. Przez dwa miesiące zwodził nas, mówiąc: „już wysłaliśmy do was grę”, „jutro wysyłamy”, „w przyszłym tygodniu na pewno będzie”, „właśnie poszła kurierem”. Od czasu do czasu śpiewało się: „sorry, ale nie możemy znaleźć magazyniera, a magazyn zamknięty”, „mam w tej chwili tylko jedną kopię” itp. Wreszcie kilka dni PD sklepowej premierze program otrzymaliśmy. I teraz przychodzi mi do głowy pytanie: czy naprawdę można być aż tak męczącym, czy też mieliśmy do czynienia z całkowitym załamaniem mającym uniemożliwić nam recenzję programu? Nowiem, po pierwsze, LoE jest grą, która została na Zachodzie nisko oceniona, po drugie, polska lokalizacja przypomina momentami autorstwa tłumaczenia z początku lat 80. Być może więc chodziło o to, abyśmy nie mogli zamieścić recenzji ZANIM gra ukazuje się w sklepach i ostrzec przed dokonaniem zakupu.

W fantastycznych krainach nie ma zawsze wręcz śmiertelnej walki, a krasnoludy ludzie elfy gobliny ork... nie tańczą. Stawo nie ma nic innego do roboty, jak tylko okładać się po łbach za pomocą wszelkiego rodzaju broni: kłutej, siecznej, oraz obrotowej. Oczywiście wszędzie pełnią się również dobrzy czarodzieje i z czarunksiędmi nieścisłością okładają się po nogach potężnymi zaklęciami, paskudnie naruszając równowagę ekologiczną. Docieramy do tego kapłanów, udrętwionych, hordy dzikich zwierząt oraz sterty artefaktów – już mamy standardowy krajobraz fantasy. LORDS OF EVERQUEST od standardu tego nie odbiega i nie jest to zresztą żadna wada, bo trudno w końcu od kogoś wymagać, aby zamienił się w słońce.

LORDS

EVERQUEST

Trzej tenorzy

Oczywiście chodzi o trzy strony konfliktu, pragnące zdobyć władzę nad światem. Są to Bractwo Świtu, Sojusz Eldarów oraz Kraina Cienia. Bractwo Świtu składa się z ludzi (głównie barbarzyńców) oraz krasnoludów, a co ciekawe, dużą rolę odgrywają w nim kobiety-wojowniczki, które nie tylko służą jako szpiedky czy kapłanki, ale potrafią na przykład dosiadać słoni bojowych. Sojusz Eldarów to głównie elfy pragnące wskrzesić swe potężne królestwo. Armia Eldarów w dużej mierze opiera się również na żabopodobnych wojownikach – froglokach (*la tantiemy dla mnie gdzie?! – Frogger!*). Jednak największym atutem eldarskich wojsk są świetnie wyszkoleni łucznicy – w dużych zgrupowaniach faktycznie morderczo skuteczni. I wreszcie pozostała złowroga Kraina Cienia, której wojska składają się między innymi z ogarów, goblinów, gnomów oraz różnego rodzaju demonicznych istot. Na czele każdej z trzech potęg stoją potężni wojownicy – tytułowi Lordowie. Kiedy rozpoczynasz zabawę, możesz wybrać, który z nich poprowadzi twą armię do zwycięstwa. Wybór ten jest o tyle ważny, że poszczególne etapy gry różnią się stopniem trudności, a umiejętności czarodzieja, rycerza, paladyna lub złodzieja są mocno zróżnicowane. Jednak, uwaga, nie można równocześnie prowadzić kampanii dwoma postaciami. Czyli nie możesz na przykład kierować paladynem Bractwa Świtu a potem zobaczyć, jakby wyglądała kampania gdybyś wybrał czarodziejkę. Aby tak uczynić, musisz skasować dotychczasowy dorobek, zacząć wszystko od nowa. Dziwne to utrudnienie, chyba zupełnie niepotrzebne.

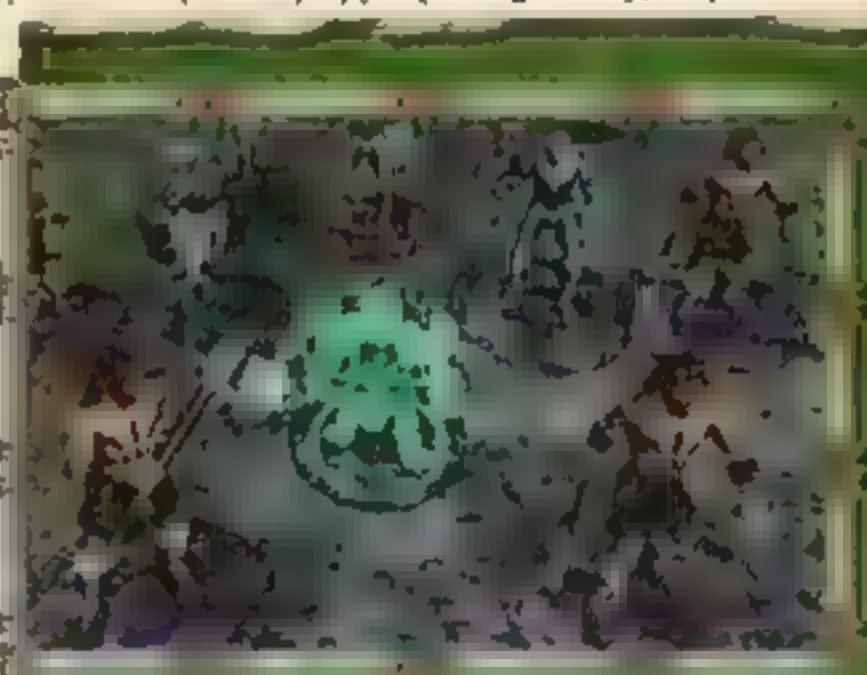
Każda z nacji dysponuje odrębnym zestawem jednostek, których zdolność bojowa oraz umiejętności specjalne dość mocno się różnią. Niestety, jednak, nie ma tu nawet mowy o tak fantastycznym zróżnicowaniu wojsk, jak w wypadku STARCRAFT czy WARCRAFT III, gdzie prowa-

dzenie poszczególnych stron wymagało diametralnie odmiennych strategii oraz taktyk.

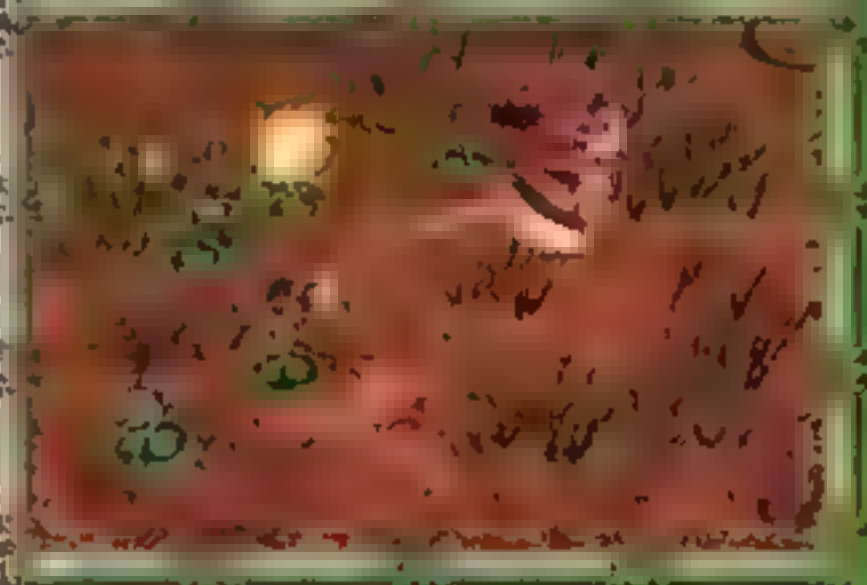
Jak grać?

LORDS OF EVERQUEST wpisuje się w RTS'owy standard. Twoim zadaniem jest zbudowanie solidnej bazy, odnalezienie kopalni platyny i wydobycie tego cennego kruszcu, wystawienie armii oraz ewentualne dokonanie odkryć technicznych czy też naukowych. Spora zaletą jest fakt, że wszelkie gmachy wznoszone są automatycznie, czyli nie trzeba do ich budowy angażować robotników. Wystarczy wybrać stosowne miejsce, zapłacić okrągłą sumkę w platynie i budowa powoli nabierze rumieńców. To na pewno spore ułatwienie, gdyż w tym momencie robotnicy służą tylko do jednego – eksploatacji kopalni platyny.

Na mapie znajdują się wroga bazy, często



Ilo-oddział Bractwa Świtu



Sojusz Eldarów stymie ze swych oddziałów mamiennych łuczniców



Smoki w LORDS OF EVERQUEST wyglądają imponująco, a nie tylko świetnie przygotowana armia złożona z...

Czy to na krańcach rozległej galaktyki, czy w centrum wszechświata, życie przeciętnego kosmicznego rozbójnika przypomina partię staromodnej ruletki



ską policję podczas próby kradzieży niewielkiej gwiazdnej gabloty

Podczas nudnej podróży w miejsce odosobnienia przechwyci cię argoński statek wojсковy kasy Tytan. Bez żadnych wyjaśnień zostajesz przetransportowany na Argon Prime do ośrodka resocjalizacji. Będąc nie w ciebie bity, od razu dostrzeżesz szansę szybkiego wydostania się na wolność. Oczywiście coś tu strasznie śmierdzącego. Pewnie tobie przyjdzie teraz oczyszczać niezdrową atmosferę. Może dowiesz się czegoś więcej jutro, jak już cię stąd wypuszczą?

RAZ NA WOZIE

Twórcy X2 – THE THREAT dokonali cudu, jeżeli chodzi o stworzenie niezwykle rozległego,

Tylko młodym napalonym frajerem wydaje się, że ilość pełnych komór w nieustannie kręcącym się bebenku to jedynie kwestia szczęścia. Tacy szybko stają się częścią przepastnej próżni bądź aktywnymi uczestnikami programu resocjalizacji w zakładzie penitencjarnym sektora Na Zadupiu.

Nie jest bynajmniej tajemnicą, iż parając się zbrojnictwem oprócz „głowy na karku, szóstego zmysłu i smykałki do wszystkiego”, trzeba jeszcze posiadać odrobinę zimnej krwi. Jeżeli brakuje ci dowolnej z tych cech, wciąż masz do wyboru szereg innych zawodów, wcale nie mniej niebezpiecznych i na pewno nie mniej ekscytujących. Jednak o tym za chwilę...

... BO OTO NADCIAGA GŁÓWNY

BOHATER

Matka nadała ci imię Julian. Nie wiesz, czy to po ojcu, bo go nigdy nie poznałeś. Pomimo dosyć młodego wieku piractwo i szmugowanie już dawno stały się dla ciebie chlebem powszednim. Ścieżką Ciemnej Strony Mocy chodzisz z zupełnie racjonalnych względów. Po prostu da się z tego całkiem niezłe żyć. Jednakże piastowanie stanowiska dyżurnego wrzodu na czterech literach nie dość że nie należy do przyjemności, to jeszcze niesie ze sobą spore ryzyko. Społeczeństwo nie lubi takich jak ty.

Ale w końcu kogo obchodzi opinia popapranego społeczeństwa? Przecież jeszcze na Starą Ziemi wymyślono powrót – pierwszy milion trzeba ukraść. A jak już byś się go dorobił, to zafundowałbyś sobie słoneczną tropikową wyspę w miejscu, gdzie samemu ustala się reguły.

Może by i tak było, gdyby nie fakt, że ostatnio zostałeś schwytany przez czujną argoń-

przepięknie prezentującego się oraz obfitującego w multum interakcji wszechświata. Jest więc kompleksowa gospodarka dla miłośników handlu – od właściciela poderwanego statku zwiadowczego do potentata w handlu Kosmicznymi Muchami i Ziem Marzeń. Są nieuniknione właśnie rasowe dla fanatyków wzbudzania niepokojów społecznych (w grze można co prawda wcielić się tylko w Juliana reprezentującego ludzkość, ale będziesz miał szansę spotkać w czasie swych podróży wiele innych ras). Są wreszcie emocjonujące pojedynki i spektakularne bitwy z urodzonymi wojownikami bądź generałami

RAZ POD WOZEM

Niestety, pod twe nogi rzucono też kilka monstrualnych kłód. Pierwszą z nich jest mało przejrzysty interfejs (obsługa ekranów pomocniczych wymaga chyba ukończenia kursu operatora telewizyjnego wozu transmisyjnego). Szczególnie boleśnie daje się to we znaki na samym początku rozgrywki. Przewidywalny, a momentami denerwujący infantylny scenariusz również potrafi szybko zniechęcić do dalszej zabawy. Humor dodatkowo psuje niezrozumiałe łoża animacji (w porównaniu do znakomitej grafiki przestrzeni kosmicznej) oraz wygląd postaci (co najmniej o generację kart graficznych za słaby). Spraw nie ułatwiają ciągnące się w nieskończoność znużające transakcje handlowe (przesadne długie okresy potrzebny na rozkręcenie większego interesu, zwłaszcza zważywszy na późniejszą historię głównego bohatera).

NIEPRAWDOPODOBNIENIE NIEPRAWDOPODOBNE

W przeciwieństwie do raczej liniowej fabuły, produkt firmy Egosoft oferuje nieograniczony wybór w zakresie rozwoju postaci. Prawie każdy znajdzie tu coś dla siebie (np. wspomniany wcześniej pirat, kupiec, łowca

nagród). Przeskakwanie pomiędzy dosyć płynnym archetypami w trakcie trwania rozgrywki jest ograniczone jedynie przez wyobraźnię, liczbę kredytów oraz posiadany czas – tak np. z kulającego marne grosze eks-pirata można przekształcić się w samozwańczego admirała – w randze Asa Asów pierwszego stopnia – dowodzącego gwiazdą flotą, składającą się z setek statków kosmicznych. Ale potrzeba na to co

najmniej paru miesięcy

jeśli nie kilku lat intensywnego grania

Nie zdziwiłbym się

gdyby po wybudowaniu

zdobyciu podobnej armady

w kompie padła karta grafiki J.

X2 – THE THREAT to gra, która spodoba się przede wszystkim cierpliwym fanom PRIVATEERA /FREELANCE-RA. Inni, głównie ze względu na męczący wątek handlowy, raczej szybko się nią znudzą. Chyba że odkryją tętą metodę na zarabianie szybkich pieniędzy bądź lubią podróżować przez bezbrzeżne przestrzenie, racząc się niesamowitymi zjawiskami, z jakimi można się zetknąć jedynie w kosmicznej otchłani.

O CO TAK WŁAŚCIWIE CHODZI

Proba pobieżnego opisania wszystkich możliwości oferowanych przez X2 – THE THREAT wymagałaby poświęcenia na ten cel całego numeru GLICKA! Dlatego powinniśmy cię zadowolić podreżnikiem załączonym do płyty z oryginalną grą. Pamiętaj, iż jego grubość jest generalnie odstrasza-jąca, z góry odradzam próbę samodzielnego rzutu na głębią umię. Zająłoby przeciwnikom do- brych rad oraz zatwardziałość masochistów uczciwie informuje – będnę bojało. Skus się przynajmniej na przejście podstawowych misji treningowych. Zapoznaj się z funkcjami oraz pokazaj potencjał swojego pojazdu, a następnie dojdź przejrzystość zaprezentują podsta- wy tutejszej ekonomii.

X2: The Threat

Symulacja handlowo-strate- giczna X-Wingowa

Wymagania sprzętowe:

CPU 1300 MHz

256 MB RAM, 1 GB HDD

Gra na platformy: PC

Wersja PL Multiplayer

Egosoft / Play

http://www.egosoft.com/x2

Niska cena, rozbite

i ładny świat, solidna

Się, ciekawe pojedynki

Wielki, rozbite

Wielki, rozbite

Wielki, rozbite

Grafika

Dźwięk

Fajda

Masz być cier- pliwym, masz być

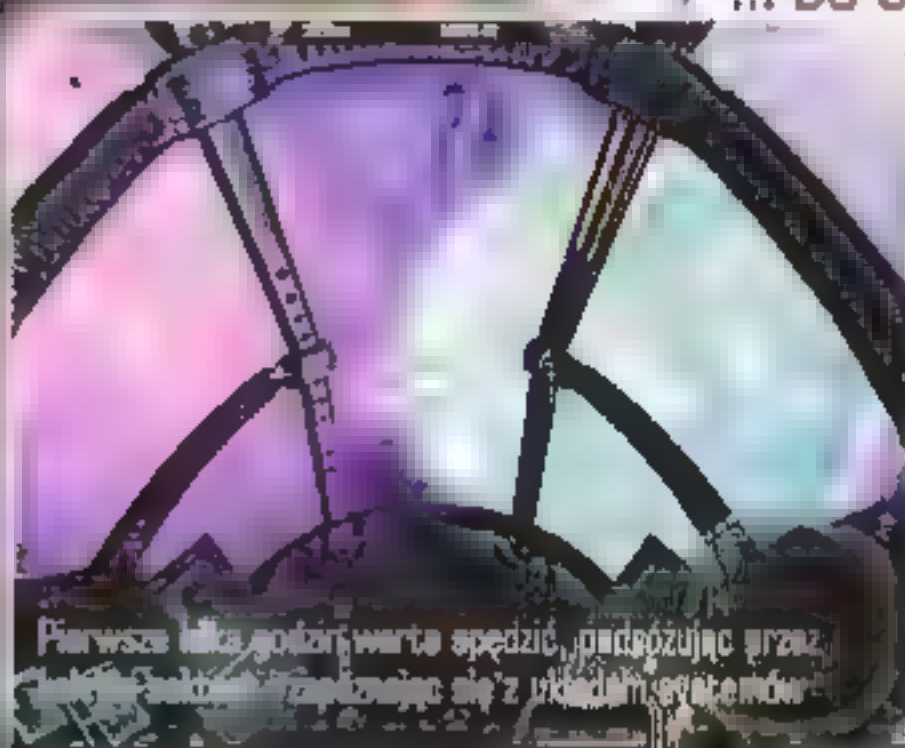
cierpliwym, musisz

być cierpliwym... To

he w ten sposób ula-

się powolnie zaku-

czyć spotkanie z X2



Pierwsze kilka godzin warto spędzić, podbijając przez



Później nadejdzie czas kosmicznych potyczek z piratami i przeciwywania groźnym jednostkom



VIETCONG

PURPLE HAZE

W najbliższych miesiącach szukać się prawdziwy desant gier z Wietnamem w tle

Na polskim rynku ukazała się niedawno kontynuacja jednego z bardziej znaczących tytułów FPP roku 2003 – gry VIETCONG. Wydanie sygnowane VIETCONG: PURPLE HAZE składa się z dwóch tytułów: samej gry oraz nowo wydanego dodatku VIETCONG: FIST ALPHA, zawierającego kolejne 7 misji trybu Single, 8 map Multi, 6 nowych broni i możliwość walki wręcz na bagnety. Ponieważ od premiery VC minął już prawie rok, przypomnijmy parę szczegółów.

VIETCONG to jedna z bardziej hardcore'owo zrealizowanych gier FPP, pokazujących realia konfliktu wietnamskiego. Żadna z porównywalnych produkcji (nawet najnowsza BATTLEFIELD: VIETNAM) nie oddaje tak dobrze walki w dżungli jak PURPLE HAZE. Najbliższe wydaje się zestawienie z poziomem Omaha Beach gry MEDAL OF HONOR. Gwiazdą pociski, głuchniesz od padających obok granatów, stajesz się wcinając pod najbliższy pień i tylko w momentach, kiedy wrogowie z Vietcongu (VC) zmieniają magazynki, odszczekujesz się ze swojego wiernego M-16. Potem szybko za następne drzewko albo kamyczek (byle tylko skrył głowę!) i dalej do przodu, bo misja czeka.

VIETCONG: PURPLE HAZE to gra trudna do oceny. Dobrze oddane środowisko (świetne tekstury), doskonałe efekty dźwiękowe (bróń, otoczenie, krzyki żołnierzy, wszystkie oprawione niezłymi kawałkami rocka z lat 70.) mówią o niskim poziomie grafiki. Wszystkie wygląda z daleka całkiem całkiem, ale z bliska pikselozuje w oczy, a obraz przypomina czasem papierową wycinankę. Mapy są ograniczone płaskimi krzakami. Na większość wznieśli przez producentów drogą, a postać potrafi za-blokować się na przeszkodzie albo w tunelu. Wiernie oddane są za te warunki pogodowe. Deszcz i mgła poważnie utrudniają orientację, a przeciwnikowi pozwalają na urządzenie zasadzek. Nie licz na swobodne bieganie dookoła wrogów i radosne strzelanie. Zawsze należy szukać ochrony przed pociskami i zwracać uwagę na pole ostrzału.

Dość słabe SI jest przyczyną licznych głupich zachowań i przeciwników, i sprzymierzeńców. Potrafią oni całkowicie zablokować się na leżą-cym pniu lub między skalami. Uciążliwe jest też kierowanie podwładnymi, bo z reguły nikt nie słucha twoich poleceń, a „przyjaciele” często jedynie przeszkadzają. Pomimo słabych stron SI przeciwnicy potrafią jednak srogo karcnąć. Nie sposób np. przejść obok VC uzbrojonego we flintę dżedka czyli strzelbę „Baikal”. Nieprzyjemnie zaskoczyć może także zaczajony gdzieś użytkownik RKM'u Diegtiariew. Jedyną przyjemność z takiego spotkania to (po zabiciu właściciela) podniesienie bro-ni i posłużenie się nią w jedynie słusznym celu. Szybko okazuje się, że pomimo możliwości uzupełniania amunicji w za-bawkach Wujka Sama, najlepsze efekty



Za przewodnikiem bezpieczniej, najwyżej wyleci na tony

uzyskuje się, korzystając ze zdobyczy wojen-nych. AK-47, szczególnie w trybie Single Shot, jest niezawodną i bardzo skuteczną bronią, znacznie przewyższającą jankeskie M-14/16.

Trzeba jednak przyznać, że niedoskonałość engine'u choć wpływa na komfort gry, nie zmniejszając jej grywalności. VC:PH po prostu wciąga. Akcja jest żywa, nie nudzi się, realizując kolejne zadania, dżungla aż roi się od jednostek nieprzyjaciela. VC:PH oferuje też interesującą fabułę trybu single po przejściu kolejnych misji odkrywają się nowe bronie i mapy typu Szybka Misja (jedna mapa, przeciwnik AI). Nie mniej atrakcyjne są tryby Multi. Rozgrywka jest szybka i lewowa, a dynamika przypomina COUNTER STRIKE w dżungli.

Gra przeznaczona jest raczej dla miłośników dżunglowych strzelanek.

Vietcong: Purple Haze

Strzelec

Wymagania sprzętowe:
Procesor 1.6 GHz
256 Mb RAM 1.8 GB HD

Gra na platformy: PC
☐ Wersja PL ☒ Multiplayer

Illusion Softworks - Cernia Polska
www.vietcong-q.com

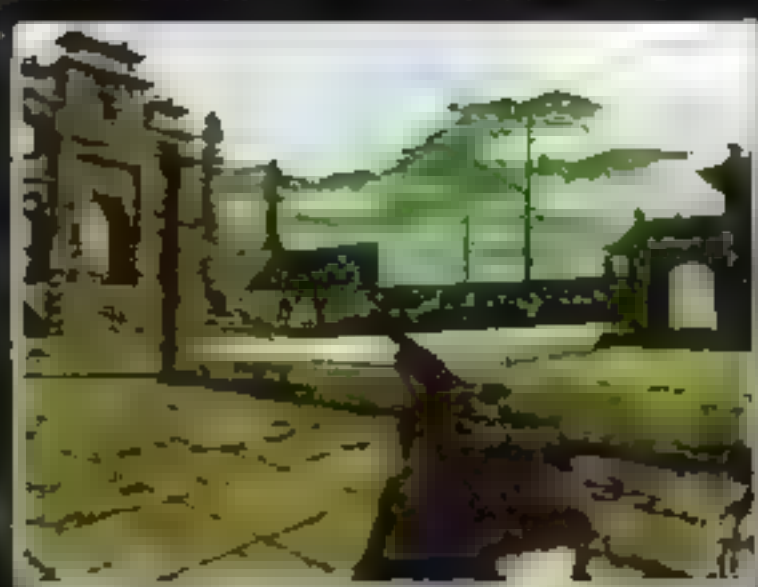
dobry klimat
przebieg dżung
abstrakcyjna
estetyka
grafika

Zachęć się już nie-
gło wygrymasz
w FPP'ach? Bój się
więc trzęsę pokar-
cić żołnierzom
z Vietcongu

Grafika 4
Dźwięk 4
Fajda 4



Spokojna ta wieszcza. Schoda tylko, że w każdej chwili czai się kolesz z kalachem...



Zabiłem wszystkich... Uf, teraz pora się pośmodzić

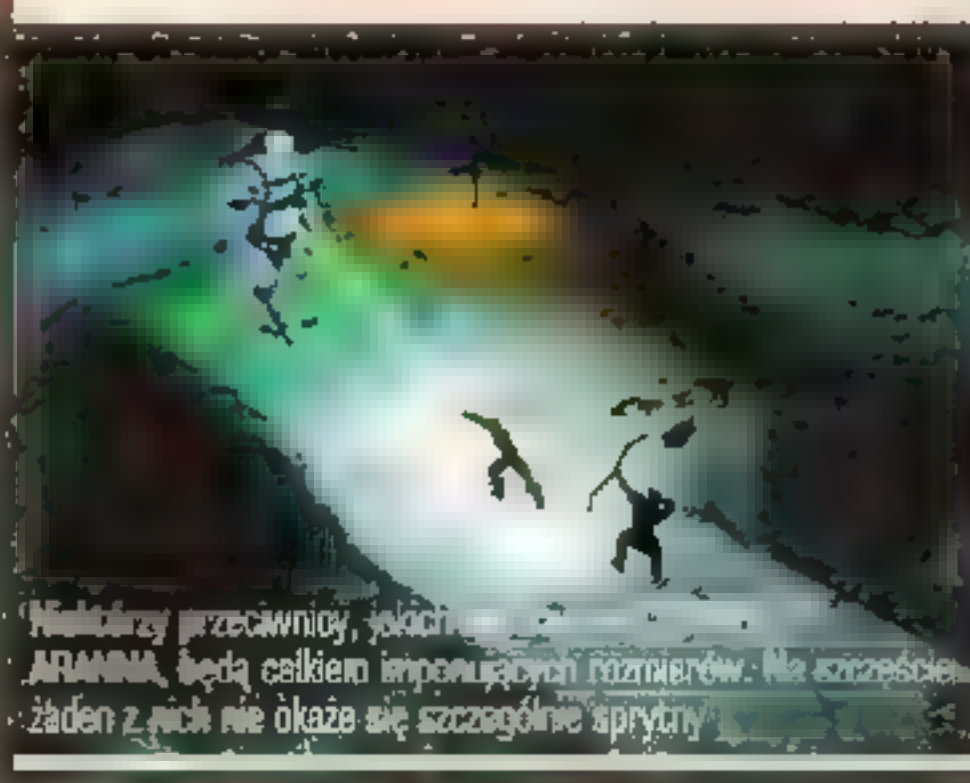
Good morning Vietnam!

Gość nam się ostatnio namnożyło: dwa wietnamskie atrakcje. VIETCONG, BATTLEFIELD: VIETNAM, LOS: VIETNAM, PLATOON i nie tylko. WIELKIEGO: NAM '67. Sprawy są takie, że drugiej strony trzeba przyznać, że wojna w Wietnamie to dla producentów gier temat wyjątkowo nośny. Wietnam oferuje niezapomniane widoczki (fakt, że większość w odcieniach zieleni) i obfitość przeciwników (zamiennego za Moskwa-łan). Wietnam to produkcja, która się nie powala. Powoli zbliżamy się do końca lat 70. i lat 80. i lat 90. i lat 2000. i lat 2010. i lat 2020. i lat 2030. i lat 2040. i lat 2050. i lat 2060. i lat 2070. i lat 2080. i lat 2090. i lat 2100. i lat 2110. i lat 2120. i lat 2130. i lat 2140. i lat 2150. i lat 2160. i lat 2170. i lat 2180. i lat 2190. i lat 2200. i lat 2210. i lat 2220. i lat 2230. i lat 2240. i lat 2250. i lat 2260. i lat 2270. i lat 2280. i lat 2290. i lat 2300. i lat 2310. i lat 2320. i lat 2330. i lat 2340. i lat 2350. i lat 2360. i lat 2370. i lat 2380. i lat 2390. i lat 2400. i lat 2410. i lat 2420. i lat 2430. i lat 2440. i lat 2450. i lat 2460. i lat 2470. i lat 2480. i lat 2490. i lat 2500. i lat 2510. i lat 2520. i lat 2530. i lat 2540. i lat 2550. i lat 2560. i lat 2570. i lat 2580. i lat 2590. i lat 2600. i lat 2610. i lat 2620. i lat 2630. i lat 2640. i lat 2650. i lat 2660. i lat 2670. i lat 2680. i lat 2690. i lat 2700. i lat 2710. i lat 2720. i lat 2730. i lat 2740. i lat 2750. i lat 2760. i lat 2770. i lat 2780. i lat 2790. i lat 2800. i lat 2810. i lat 2820. i lat 2830. i lat 2840. i lat 2850. i lat 2860. i lat 2870. i lat 2880. i lat 2890. i lat 2900. i lat 2910. i lat 2920. i lat 2930. i lat 2940. i lat 2950. i lat 2960. i lat 2970. i lat 2980. i lat 2990. i lat 3000. i lat 3010. i lat 3020. i lat 3030. i lat 3040. i lat 3050. i lat 3060. i lat 3070. i lat 3080. i lat 3090. i lat 3100. i lat 3110. i lat 3120. i lat 3130. i lat 3140. i lat 3150. i lat 3160. i lat 3170. i lat 3180. i lat 3190. i lat 3200. i lat 3210. i lat 3220. i lat 3230. i lat 3240. i lat 3250. i lat 3260. i lat 3270. i lat 3280. i lat 3290. i lat 3300. i lat 3310. i lat 3320. i lat 3330. i lat 3340. i lat 3350. i lat 3360. i lat 3370. i lat 3380. i lat 3390. i lat 3400. i lat 3410. i lat 3420. i lat 3430. i lat 3440. i lat 3450. i lat 3460. i lat 3470. i lat 3480. i lat 3490. i lat 3500. i lat 3510. i lat 3520. i lat 3530. i lat 3540. i lat 3550. i lat 3560. i lat 3570. i lat 3580. i lat 3590. i lat 3600. i lat 3610. i lat 3620. i lat 3630. i lat 3640. i lat 3650. i lat 3660. i lat 3670. i lat 3680. i lat 3690. i lat 3700. i lat 3710. i lat 3720. i lat 3730. i lat 3740. i lat 3750. i lat 3760. i lat 3770. i lat 3780. i lat 3790. i lat 3800. i lat 3810. i lat 3820. i lat 3830. i lat 3840. i lat 3850. i lat 3860. i lat 3870. i lat 3880. i lat 3890. i lat 3900. i lat 3910. i lat 3920. i lat 3930. i lat 3940. i lat 3950. i lat 3960. i lat 3970. i lat 3980. i lat 3990. i lat 4000. i lat 4010. i lat 4020. i lat 4030. i lat 4040. i lat 4050. i lat 4060. i lat 4070. i lat 4080. i lat 4090. i lat 4100. i lat 4110. i lat 4120. i lat 4130. i lat 4140. i lat 4150. i lat 4160. i lat 4170. i lat 4180. i lat 4190. i lat 4200. i lat 4210. i lat 4220. i lat 4230. i lat 4240. i lat 4250. i lat 4260. i lat 4270. i lat 4280. i lat 4290. i lat 4300. i lat 4310. i lat 4320. i lat 4330. i lat 4340. i lat 4350. i lat 4360. i lat 4370. i lat 4380. i lat 4390. i lat 4400. i lat 4410. i lat 4420. i lat 4430. i lat 4440. i lat 4450. i lat 4460. i lat 4470. i lat 4480. i lat 4490. i lat 4500. i lat 4510. i lat 4520. i lat 4530. i lat 4540. i lat 4550. i lat 4560. i lat 4570. i lat 4580. i lat 4590. i lat 4600. i lat 4610. i lat 4620. i lat 4630. i lat 4640. i lat 4650. i lat 4660. i lat 4670. i lat 4680. i lat 4690. i lat 4700. i lat 4710. i lat 4720. i lat 4730. i lat 4740. i lat 4750. i lat 4760. i lat 4770. i lat 4780. i lat 4790. i lat 4800. i lat 4810. i lat 4820. i lat 4830. i lat 4840. i lat 4850. i lat 4860. i lat 4870. i lat 4880. i lat 4890. i lat 4900. i lat 4910. i lat 4920. i lat 4930. i lat 4940. i lat 4950. i lat 4960. i lat 4970. i lat 4980. i lat 4990. i lat 5000. i lat 5010. i lat 5020. i lat 5030. i lat 5040. i lat 5050. i lat 5060. i lat 5070. i lat 5080. i lat 5090. i lat 5100. i lat 5110. i lat 5120. i lat 5130. i lat 5140. i lat 5150. i lat 5160. i lat 5170. i lat 5180. i lat 5190. i lat 5200. i lat 5210. i lat 5220. i lat 5230. i lat 5240. i lat 5250. i lat 5260. i lat 5270. i lat 5280. i lat 5290. i lat 5300. i lat 5310. i lat 5320. i lat 5330. i lat 5340. i lat 5350. i lat 5360. i lat 5370. i lat 5380. i lat 5390. i lat 5400. i lat 5410. i lat 5420. i lat 5430. i lat 5440. i lat 5450. i lat 5460. i lat 5470. i lat 5480. i lat 5490. i lat 5500. i lat 5510. i lat 5520. i lat 5530. i lat 5540. i lat 5550. i lat 5560. i lat 5570. i lat 5580. i lat 5590. i lat 5600. i lat 5610. i lat 5620. i lat 5630. i lat 5640. i lat 5650. i lat 5660. i lat 5670. i lat 5680. i lat 5690. i lat 5700. i lat 5710. i lat 5720. i lat 5730. i lat 5740. i lat 5750. i lat 5760. i lat 5770. i lat 5780. i lat 5790. i lat 5800. i lat 5810. i lat 5820. i lat 5830. i lat 5840. i lat 5850. i lat 5860. i lat 5870. i lat 5880. i lat 5890. i lat 5900. i lat 5910. i lat 5920. i lat 5930. i lat 5940. i lat 5950. i lat 5960. i lat 5970. i lat 5980. i lat 5990. i lat 6000. i lat 6010. i lat 6020. i lat 6030. i lat 6040. i lat 6050. i lat 6060. i lat 6070. i lat 6080. i lat 6090. i lat 6100. i lat 6110. i lat 6120. i lat 6130. i lat 6140. i lat 6150. i lat 6160. i lat 6170. i lat 6180. i lat 6190. i lat 6200. i lat 6210. i lat 6220. i lat 6230. i lat 6240. i lat 6250. i lat 6260. i lat 6270. i lat 6280. i lat 6290. i lat 6300. i lat 6310. i lat 6320. i lat 6330. i lat 6340. i lat 6350. i lat 6360. i lat 6370. i lat 6380. i lat 6390. i lat 6400. i lat 6410. i lat 6420. i lat 6430. i lat 6440. i lat 6450. i lat 6460. i lat 6470. i lat 6480. i lat 6490. i lat 6500. i lat 6510. i lat 6520. i lat 6530. i lat 6540. i lat 6550. i lat 6560. i lat 6570. i lat 6580. i lat 6590. i lat 6600. i lat 6610. i lat 6620. i lat 6630. i lat 6640. i lat 6650. i lat 6660. i lat 6670. i lat 6680. i lat 6690. i lat 6700. i lat 6710. i lat 6720. i lat 6730. i lat 6740. i lat 6750. i lat 6760. i lat 6770. i lat 6780. i lat 6790. i lat 6800. i lat 6810. i lat 6820. i lat 6830. i lat 6840. i lat 6850. i lat 6860. i lat 6870. i lat 6880. i lat 6890. i lat 6900. i lat 6910. i lat 6920. i lat 6930. i lat 6940. i lat 6950. i lat 6960. i lat 6970. i lat 6980. i lat 6990. i lat 7000. i lat 7010. i lat 7020. i lat 7030. i lat 7040. i lat 7050. i lat 7060. i lat 7070. i lat 7080. i lat 7090. i lat 7100. i lat 7110. i lat 7120. i lat 7130. i lat 7140. i lat 7150. i lat 7160. i lat 7170. i lat 7180. i lat 7190. i lat 7200. i lat 7210. i lat 7220. i lat 7230. i lat 7240. i lat 7250. i lat 7260. i lat 7270. i lat 7280. i lat 7290. i lat 7300. i lat 7310. i lat 7320. i lat 7330. i lat 7340. i lat 7350. i lat 7360. i lat 7370. i lat 7380. i lat 7390. i lat 7400. i lat 7410. i lat 7420. i lat 7430. i lat 7440. i lat 7450. i lat 7460. i lat 7470. i lat 7480. i lat 7490. i lat 7500. i lat 7510. i lat 7520. i lat 7530. i lat 7540. i lat 7550. i lat 7560. i lat 7570. i lat 7580. i lat 7590. i lat 7600. i lat 7610. i lat 7620. i lat 7630. i lat 7640. i lat 7650. i lat 7660. i lat 7670. i lat 7680. i lat 7690. i lat 7700. i lat 7710. i lat 7720. i lat 7730. i lat 7740. i lat 7750. i lat 7760. i lat 7770. i lat 7780. i lat 7790. i lat 7800. i lat 7810. i lat 7820. i lat 7830. i lat 7840. i lat 7850. i lat 7860. i lat 7870. i lat 7880. i lat 7890. i lat 7900. i lat 7910. i lat 7920. i lat 7930. i lat 7940. i lat 7950. i lat 7960. i lat 7970. i lat 7980. i lat 7990. i lat 8000. i lat 8010. i lat 8020. i lat 8030. i lat 8040. i lat 8050. i lat 8060. i lat 8070. i lat 8080. i lat 8090. i lat 8100. i lat 8110. i lat 8120. i lat 8130. i lat 8140. i lat 8150. i lat 8160. i lat 8170. i lat 8180. i lat 8190. i lat 8200. i lat 8210. i lat 8220. i lat 8230. i lat 8240. i lat 8250. i lat 8260. i lat 8270. i lat 8280. i lat 8290. i lat 8300. i lat 8310. i lat 8320. i lat 8330. i lat 8340. i lat 8350. i lat 8360. i lat 8370. i lat 8380. i lat 8390. i lat 8400. i lat 8410. i lat 8420. i lat 8430. i lat 8440. i lat 8450. i lat 8460. i lat 8470. i lat 8480. i lat 8490. i lat 8500. i lat 8510. i lat 8520. i lat 8530. i lat 8540. i lat 8550. i lat 8560. i lat 8570. i lat 8580. i lat 8590. i lat 8600. i lat 8610. i lat 8620. i lat 8630. i lat 8640. i lat 8650. i lat 8660. i lat 8670. i lat 8680. i lat 8690. i lat 8700. i lat 8710. i lat 8720. i lat 8730. i lat 8740. i lat 8750. i lat 8760. i lat 8770. i lat 8780. i lat 8790. i lat 8800. i lat 8810. i lat 8820. i lat 8830. i lat 8840. i lat 8850. i lat 8860. i lat 8870. i lat 8880. i lat 8890. i lat 8900. i lat 8910. i lat 8920. i lat 8930. i lat 8940. i lat 8950. i lat 8960. i lat 8970. i lat 8980. i lat 8990. i lat 9000. i lat 9010. i lat 9020. i lat 9030. i lat 9040. i lat 9050. i lat 9060. i lat 9070. i lat 9080. i lat 9090. i lat 9100. i lat 9110. i lat 9120. i lat 9130. i lat 9140. i lat 9150. i lat 9160. i lat 9170. i lat 9180. i lat 9190. i lat 9200. i lat 9210. i lat 9220. i lat 9230. i lat 9240. i lat 9250. i lat 9260. i lat 9270. i lat 9280. i lat 9290. i lat 9300. i lat 9310. i lat 9320. i lat 9330. i lat 9340. i lat 9350. i lat 9360. i lat 9370. i lat 9380. i lat 9390. i lat 9400. i lat 9410. i lat 9420. i lat 9430. i lat 9440. i lat 9450. i lat 9460. i lat 9470. i lat 9480. i lat 9490. i lat 9500. i lat 9510. i lat 9520. i lat 9530. i lat 9540. i lat 9550. i lat 9560. i lat 9570. i lat 9580. i lat 9590. i lat 9600. i lat 9610. i lat 9620. i lat 9630. i lat 9640. i lat 9650. i lat 9660. i lat 9670. i lat 9680. i lat 9690. i lat 9700. i lat 9710. i lat 9720. i lat 9730. i lat 9740. i lat 9750. i lat 9760. i lat 9770. i lat 9780. i lat 9790. i lat 9800. i lat 9810. i lat 9820. i lat 9830. i lat 9840. i lat 9850. i lat 9860. i lat 9870. i lat 9880. i lat 9890. i lat 9900. i lat 9910. i lat 9920. i lat 9930. i lat 9940. i lat 9950. i lat 9960. i lat 9970. i lat 9980. i lat 9990. i lat 10000. i lat 10010. i lat 10020. i lat 10030. i lat 10040. i lat 10050. i lat 10060. i lat 10070. i lat 10080. i lat 10090. i lat 10100. i lat 10110. i lat 10120. i lat 10130. i lat 10140. i lat 10150. i lat 10160. i lat 10170. i lat 10180. i lat 10190. i lat 10200. i lat 10210. i lat 10220. i lat 10230. i lat 10240. i lat 10250. i lat 10260. i lat 10270. i lat 10280. i lat 10290. i lat 10300. i lat 10310. i lat 10320. i lat 10330. i lat 10340. i lat 10350. i lat 10360. i lat 10370. i lat 10380. i lat 10390. i lat 10400. i lat 10410. i lat 10420. i lat 10430. i lat 10440. i lat 10450. i lat 10460. i lat 10470. i lat 10480. i lat 10490. i lat 10500. i lat 10510. i lat 10520. i lat 10530. i lat 10540. i lat 10550. i lat 10560. i lat 10570. i lat 10580. i lat 10590. i lat 10600. i lat 10610. i lat 10620. i lat 10630. i lat 10640. i lat 10650. i lat 10660. i lat 10670. i lat 10680. i lat 10690. i lat 10700. i lat 10710. i lat 10720. i lat 10730. i lat 10740. i lat 10750. i lat 10760. i lat 10770. i lat 10780. i lat 10790. i lat 10800. i lat 10810. i lat 10820. i lat 10830. i lat 10840. i lat 10850. i lat 10860. i lat 10870. i lat 10880. i lat 10890. i lat 10900. i lat 10910. i lat 10920. i lat 10930. i lat 10940. i lat 10950. i lat 10960. i lat 10970. i lat 10980. i lat 10990. i lat 11000. i lat 11010. i lat 11020. i lat 11030. i lat 11040. i lat 11050. i lat 11060. i lat 11070. i lat 11080. i lat 11090. i lat 11100. i lat 11110. i lat 11120. i lat 11130. i lat 11140. i lat 11150. i lat 11160. i lat 11170. i lat 11180. i lat 11190. i lat 11200. i lat 11210. i lat 11220. i lat 11230. i lat 11240. i lat 11250. i lat 11260. i lat 11270. i lat 11280. i lat 11290. i lat 11300. i lat 11310. i lat 11320. i lat 11330. i lat 11340. i lat 11350. i lat 11360. i lat 11370. i lat 11380. i lat 11390. i lat 11400. i lat 11410. i lat 11420. i lat 11430. i lat 11440. i lat 11450. i lat 11460. i lat 11470. i lat 11480. i lat 11490. i lat 11500. i lat 11510. i lat 11520. i lat 11530. i lat 11540. i lat 11550. i lat 11560. i lat 11570. i lat 11580. i lat 11590. i lat 11600. i lat 11610. i lat 11620. i lat 11630. i lat 11640. i lat 11650. i lat 11660. i lat 11670. i lat 11680. i lat 11690. i lat 11700. i lat 11710. i lat 11720. i lat 11730. i lat 11740. i lat 11750. i lat 11760. i lat 11770. i lat 11780. i lat 11790. i lat 11800. i lat 11810. i lat 11820. i lat 11830. i lat 11840. i lat 11850. i lat 11860. i lat 11870. i lat 11880. i lat 11890. i lat 11900. i lat 11910. i lat 11920. i lat 11930. i lat 11940. i lat 11950. i lat 11960. i lat 11970. i lat 11980. i lat 11990. i lat 12000. i lat 12010. i lat 12020. i lat 12030. i lat 12040. i lat 12050. i lat 12060. i lat 12070. i lat 12080. i lat 12090. i lat 12100. i lat 12110. i lat 12120. i lat 12130. i lat 12140. i lat 12150. i lat 12160. i lat 12170. i lat 12180. i lat 12190. i lat 12200. i lat 12210. i lat 12220. i lat 12230. i lat 12240. i lat 12250. i lat 12260. i lat 12270. i lat 12280. i lat 12290. i lat 12300. i lat 12310. i lat 12320. i lat 12330. i lat 12340. i lat 12350. i lat 12360. i lat 12370. i lat 12380. i lat 12390. i lat 12400. i lat 12410. i lat 12420. i lat 12430. i lat 12440. i lat 12450. i lat 12460. i lat 12470. i lat 12480. i lat 12490. i lat 12500. i lat 12510. i lat 12520. i lat 12530. i lat 12540. i lat 12550. i lat 12560. i lat 12570. i lat 12580. i lat 12590. i lat 12600. i lat 12610. i lat 12620. i lat 12630. i lat 12640. i lat 12650. i lat 12660. i lat 12670. i lat 12680. i lat 12690. i lat 12700. i lat 12710. i lat 12720. i lat 12730. i lat 12740. i lat 12750. i lat 12760. i lat 12770. i lat 12780. i lat 12790. i lat 12800. i lat 12810. i lat 12820. i lat 12830. i lat 12840. i lat 12850. i lat 12860. i lat 12870. i lat 12880. i lat 12890. i lat 12900. i lat 12910. i lat 12920. i lat 12930. i lat 12940. i lat 12950. i lat 12960. i lat 12970. i lat 12980. i lat 12990. i lat 13000. i lat 13010. i lat 13020. i lat 13030. i lat 13040. i lat 13050. i lat 13060. i lat 13070. i lat 13080. i lat 13090. i lat 13100. i lat 13110. i lat 13120. i lat 13130. i lat 13140. i lat 13150. i lat 13160. i lat 13170. i lat 13180. i lat 13190. i lat 13200. i lat 13210. i lat 13220. i lat 13230. i lat 13240. i lat 13250. i lat 13260. i lat 13270. i lat 13280. i lat 13290. i lat 13300. i lat 13310. i lat 13320. i lat 13330. i lat 13340. i lat 13350. i lat 13360. i lat 13370. i lat 13380. i lat 13390. i lat 13400. i lat 13410. i lat 13420. i lat 13430. i lat 13440. i lat 13450. i lat 13460. i lat 13470. i lat 13480. i lat 13490. i lat 13500. i lat 13510. i lat 13520. i lat 13530. i lat 13540. i lat 13550. i lat 13560. i lat 13570. i lat 13580. i lat 13590. i lat 13600. i lat 13610. i lat 13620. i lat 13630. i lat 13640. i lat 13650. i lat 13660. i lat 13670. i lat 13680. i lat 13690. i lat 13700. i lat 13710. i lat 13720. i lat 13730. i lat 13740. i lat 13750. i lat 13760. i lat 13770. i lat 13780. i lat 13790. i

Microsoft przypomina Action-RPG sprzed kilkunastu miesięcy. Na razie to tylko nowa przygoda, ale wkrótce może będzie pełny sequel

Oryginalny DUNGEON SIEGE ukazał się na rynku półtora roku temu. W branży gier komputerowych jest to szmat czasu, tak też nie powinien nikogo dziwić fakt, że jego nowe wcielenie – kilkadziesiąt godzin dodatkowej gry zebrane w kampanii o nazwie LEGENDS OF ARANNA – nie robi dziś na nikim większego wrażenia. Tym niemniej jednak, zagorzał fani serii powinni być zadowoleni. Czekają bowiem na nich tłumy nowych potworów do zabicia, tony artefaktów i rzadkich przedmiotów do zdobycia oraz kilometry podziemnych lochów do zwiedzenia.

Chociaż kupując LEGENDS OF ARANNA otrzymujesz także oryginalną grę, zawarte w programach kampanie nie są ze sobą związane. Stanowią one byty na tyle odrębne, że nawet import bohatera z DUNGEON SIEGE nie jest możliwy. Zabawę musisz zaczynać od początku. Może być to raczej irytujące – szczególnie dla tych, którzy na podstawowej kampanii zjedli przysłowiowe zęby. Z drugiej strony jednak opracowana w laboratorach Mad Doc przygoda potrafi rzeczywiście wciągnąć, zaś obecność licznych bonusów może oświecić gorzkość płynącą z konieczności ponownego rozpoczynania drogi „od zera do bohatera”.



Niekiedy przeciwnicy, jakich w ARANNA będą całkiem imponujących rozmiarów. Nie szczędź, żaden z nich nie okaże się szczególnie sprytny

W momencie rozpoczęcia gry twój bohater jest prostym wieśniakiem, którego rodzice byli – zgodnie z lokalną legendą – wielkimi bohaterami. Praca na roli będzie musiała jednak pójść w odstawkę z chwilą, gdy potężny demon, władca nieumarłych, zdecyduje się najeżdżać okoliczne ziemie... Hmm... No cóż, umówmy się, że fabuła nie stanowi najmocniejszej strony LEGENDS OF ARANNA. Przejdźmy zatem od razu do omówienia nowych elementów, jakie wprowadzono do gry.

Z istotnych nowości w systemie rozgrywki wymienić należy obecność całych zestawów magicznych przedmiotów, które warto kompletować. Jeżeli bowiem zdobędziesz wszystkie części danego zestawu (np. Helm Potężnego Yoricca, Rękawice Potężnego Yoricca a także Pancerz i Magiczne Półbuty Potężnego Yoricca), możesz liczyć na profity płynące z bonusów za posiadanie wszystkich elementów. I jest to opłacalne. W LEGENDS OF ARANNA pojawił się także Trąg – nowa zwierzęta juczne, którego zasadniczą zaletą jest umiędzynarodowienie efektywnej ochrony w przypadku interakcji z jakimś potworem. Poza tym w świecie gry natkniesz się na liczne

DUNGEON SIEGE

LEGENDS of ARANNA

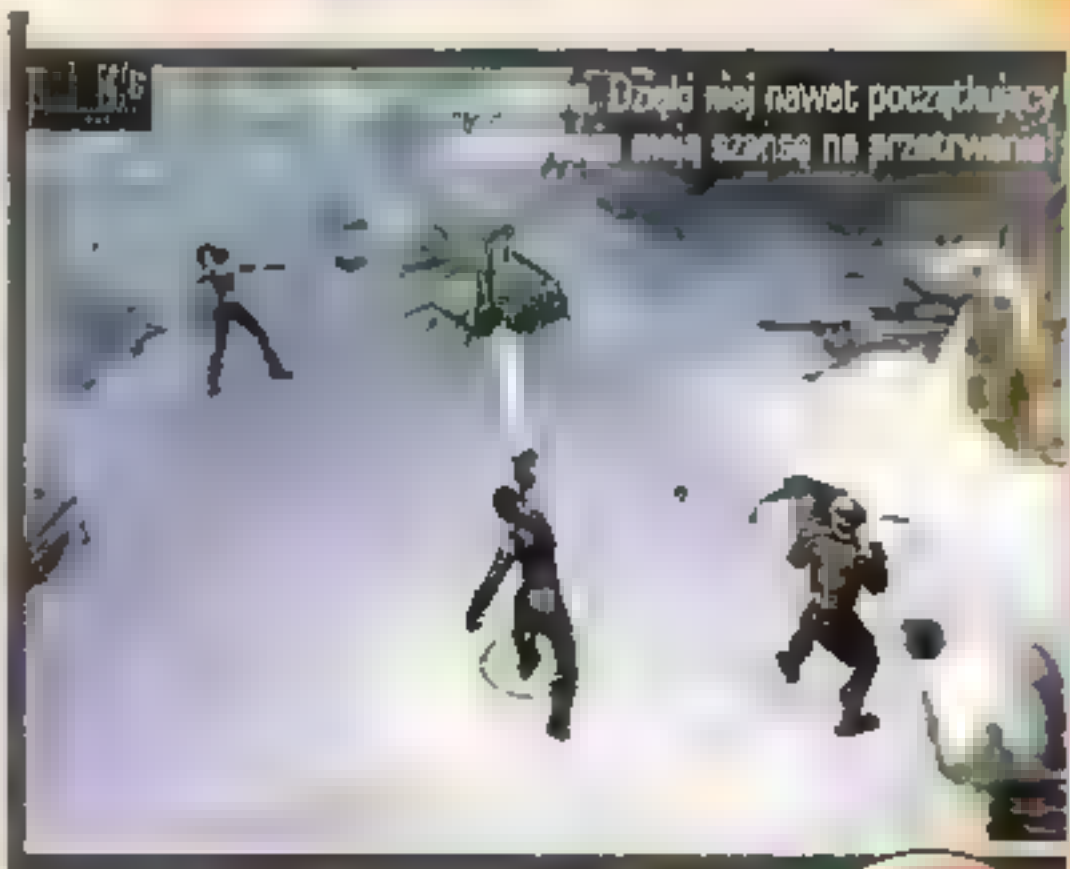
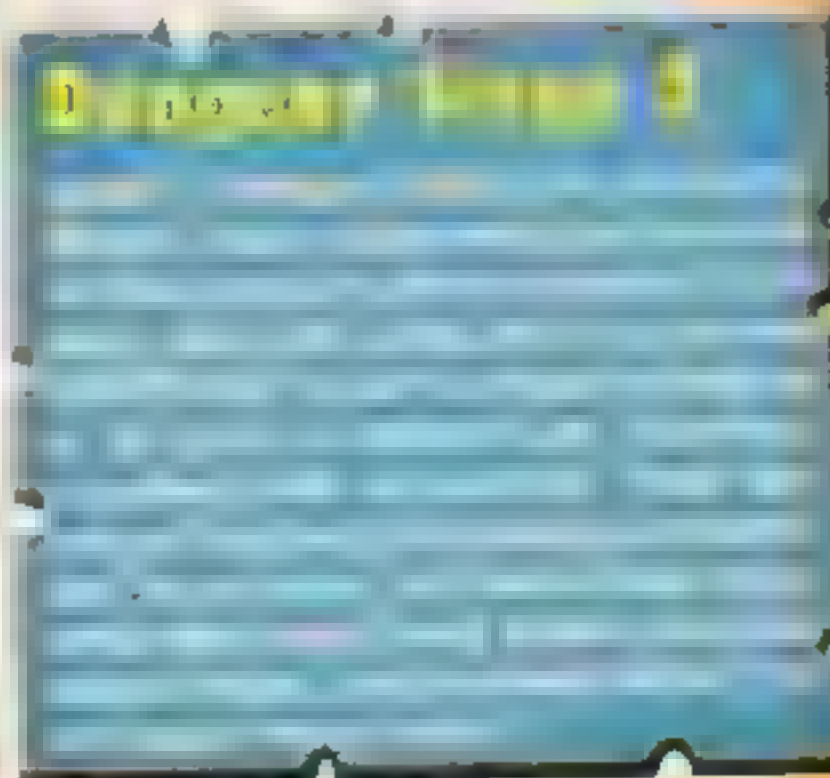
w setkach przedmioty zwykłe i magiczne, przeklęte i błogosławione, a także te potrzebne i te całkowicie niezbędne. W pewnym momencie możesz nawet zacząć gubić się w subtelnych różnicach w działaniu przeróżnych podtypów tej samej broni. W programie będziesz mógł ponadto wykorzystać szereg nowych zaklęć, jak chociażby te z grupy przemian (twoi magowie mogą teraz zmieniać się w przeróżne bestie) czy glyphów (z ich pomocą możesz tworzyć potężne pułapki).

Jakkolwiek LEGENDS OF ARANNA ukazał się przeszło półtora roku po premierze DUNGEON SIEGE, zadziwia fakt, na jak wiele niedoróbek programiści z Mad Doc przyskneśli oczy. Podobnie jak osiemnaście miesięcy temu, gracze powinni nastawić się na wymykającą się niekiedy spod kontroli kamerę oraz na szwankujący system odnajdywania ścieżek przez bohaterów – zwłaszcza w wąskich przejściach i przy załamach korytarzy. Szkoda także, że nie zdecydowano się na chociażby kosmetyczną poprawkę szaty graficznej. Mgła, woda, ogień czy wszelkiego rodzaju efekty specjalne prezentują się dziś raczej mało atrakcyjnie. Z drugiej strony, klimat rozgrywki wciąż trzyma się nieźle – głównie dzięki monumentalnej, poruszającej muzyce.

Raczej nie ma co liczyć, że LEGENDS OF ARANNA przysporzy serii nowych wielbicieli. Ale też i nie z myślą o nich została stworzona rzeczona gra. Fani oryginalnego DUNGEON SIEGE raczej nie powinni poczuć się zawiedzeni – mogą przeżyć nowe przygody w świecie, którego wady i zalety znają już na wylot.

Jedno jest pewne. Czas spędzony w penerach i podziemiach LEGENDS OF ARANNA

NA pomoże przetrwać trudne chwile oczekiwania na DUNGEON SIEGE 2. A Chris Taylor nie należy przecież do ludzi, którzy zwykli spieszyć się przy pracy



Nasza szkapa



Ciepły miłak w gry...
różnego rodzaju...
Czyli wszyscy wszyscy...

Dungeon Siege: Legends of Aranna

Action RPG

- Wymagania sprzętowe:
Processor 333
128 MB RAM, 1.5 GB HDD
- Gra na platformy: PC
- Wersja PL Multiplayer
- Mad Doc / Microsoft
- <http://www.microsoft.com/games>

Wydanie...
Wydanie...
Wydanie...

Nowe odwołanie...
ale trochę już...
Jest nadzieja...
ze sequel okaże się...
czymś bardziej na miarę naszych oczekiwań

4

3 Grafika
5 Dźwięk
4 Fabuła

NEIGHBOURS 2

FROM HELL

ON VACATION

Ponoć kto pod k'm dołki kopie sam w nie wpada. Na szczęście w przypadku mekonwencjonalnej przygodówki **SĄSIEDZI Z PIEKŁA RODEM** ta stara zasada zupełnie się nie sprawdza. Woody demoliuje swego sąsiada psychicznie i fizycznie, gnębi też jego psa. Co dostaje w zamian? Sympatię widzów i dożgonną miłość graczy!

Pierwsza część gry zaskoczyła oryginalnym pomysłem. Gracz kierował plastelinowym ludkiem o bardzo wyłupiastych oczach i dokuczał mieszkającemu tuż obok grubasowi. Podkładał pinetki na jego ulubionym krześle, ładował do wanny płyn na porost włosów, a także wywoływał zwarcie w instalacji elektrycznej. Porażony wściekłością sąsiad robił się czerwony niczym posel L., co wywoływało szeroki uśmiech na twarzy gracza. Nad całym show czuwał zaś reżyser, umiejętnie filmujący akcję i nagradzający bohatera za każde widowiskowe świństwo.

Część druga gry jest niestety wtórna, niczym butelka zwrotna. Na szczęście powtarza sprawdzone schematy w nteigentny i nieodparcie zabawny sposób. Wszystko zaczyna się na początku lipca, w gorący i upalny dzień. Woody ma już dość lata w mieście i wyjeżdza

na wakacje do ciepłych krajów. Już na statku odkrywa, że otyły sąsiad również znajduje się na pokładzie. Wraz z nim pływa raszpla Olga, kobieta potwornie gruba o piersiach wielkości przejrzałych melonów i tylko niewiele mniejszym od dobrze wyrosniętej dyni. Ljawnąją się też Junior (synalek sąsiada, choleryki i histeryki), wściekła gorilla Mamusia oraz rodzinny piesek wraz z ekipą pcheł. Z udanych wakacji nici...

Gracz – podobnie jak i rok temu – obserwuje Woody'ego z boku, niczym w klasycznych platformówkach. Porusza nim za pomocą myszki, w ten sam sposób przewija ekran i używa wybranych z leśszni przedmiotów. Bez najmniejszych problemów przeszukuje okolice i wynajduje różne dziwaczne urządzenia, począwszy od zwykłych szczypiec, przez

płę czy kotwicę, na urzniętej płetwie rekona skończywszy (urzniętej w sensie dosłownym, a nie przenośnym). Jednocześnie Woody obserwuje codzienne nawyki sąsiada i jego piekielnej rodzinki. Stara się wypatrzyć jego słabsze punkty i wymyślić jakiś okrutny żart. Nie musi się spieszyć. Zniknął bowiem kłóznik czasu, który w części pierwszej tak bardzo uprzykrzał zabawę.

Pierwsze figi nie są skomplikowane. Wystarczy bowiem wrzucić mydło do kałuży, by grubas przechodząc pośliznął się na nim i przygrzmoł tyłkiem o ziemię. Z czasem żarty robią się bolesniejsze, a jednocześnie dużo bardziej złożone. Już nie wystarczy pchnąć jeden przedmiot w odpowiednie miejsce – trzeba ułożyć ich kilka sztuk. Podcięcie drewnianego mostu, tak, by sąsiad wyśliznął na gnieździe osi i zarwał w głowę wiadrem pełnym smoły, to tylko mały przedsmak okrucieństw, jakie Woody ma w zapasie. Gracz może bowiem uszkodzić inną pojawiającą się w grze postać i winę za swój występ umiejętnie rzucić na grubasa. Zabawa jest więc przednia. Szkoda tylko, że dzięki drobnym podpowiadam pojawiającym się w najtrudniejszych momentach **SĄSIEDZI 2** nie sprawia większych kłopotów. Grę można ukończyć w dwa wieczory.

Grafika właściwie nie zmieniła się od czasów części pierwszej. Plastelinowe z wyglądu postacie wciąż bawią korpulentnymi kształtami, pynnymi brzuchami i ly-

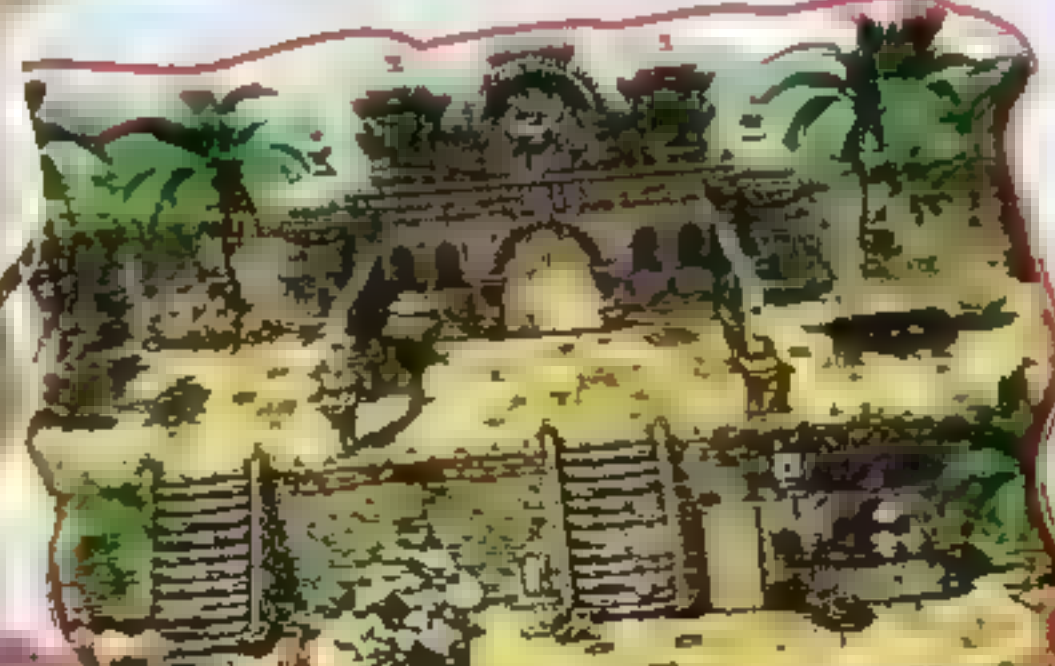
siejącymi czaszkami. Wyłupiaste oczy, na maksa niemodne majciochy i pokraczny chód sąsiada wywołują uśmiech na twarzy nawet największego ponuraka. Same lokacje są dość ładne, chociaż trochę za dużo w nich przedmiotów. Niemalże każdy metr kwadratowy powierzchni zawałono skrzynkami, krzesełkami, kamieniami i innymi ozdóbkami, przez co niekiedy grafika staje się nieczytelna. Z kolei dźwiękowcom za wpadające w ucho melodie oraz dobrze dobrane odgłosy należy się szacuneczek.

W Polsce gra ukaże się w wakacje. CD Projekt obiecał spolszczyć program, a także dorzucić do pudełka wciąż niewydaną część pierwszą. Pamiętaj, by numerów z tej przygodówki nie powtarzać w rodzinnym hłoku, czy na plaży w Juracie. Statystyczny polski sąsiad za numer z mydłem wepchnie ci zęby przez tyłek do gardła bądź pomiesuje pacy grubym kijem! Niestety buractwo ma dość osobliwe poczucie humoru i nie zna się na żartach.



A je to!

Pac i Mat, bohaterowie popularnej czeskiej bajki „Sąsiedzi z piekła rodem”, nie podkładał sobie pinetki, nie bił się przy każdej okazji i nie derł korym co rano. Zarówno w znaczeniu dosłownym, jak i przenośnym. A jednak łodzi ich spotkania kończyła się totalną demoliacją. Kukulowy serial z lat 80. bardzo szybko uzyskał status kultowego. Świłł triumfy nie tylko w meczystej Czechosłowacji, ale i w Polsce, Niemczech, Wielkiej Brytanii, a nawet w Stanach Zjednoczonych. Niedawno nakręcono więc zupełnie nowe odcinki serialu. Więcej informacji o nich znajdziesz pod adresem: www.patmat.cz



Neighbours from Hell 2

Logiczna

* Wymagania sprzętowe:

Processor 233 MHz
128 MB RAM, 310 MB HDD

* Gra na platformy: PC

Wersja PL ☐ Multiplayer

* Jednostka / CD Projekt

* www.neighbours-from-hell.com

Ważne informacje

Ważne informacje

Ważne informacje

Ważne informacje

Ważne informacje

Ważne informacje

Ważne informacje

Ważne informacje

Ważne informacje

Ważne informacje

Ważne informacje

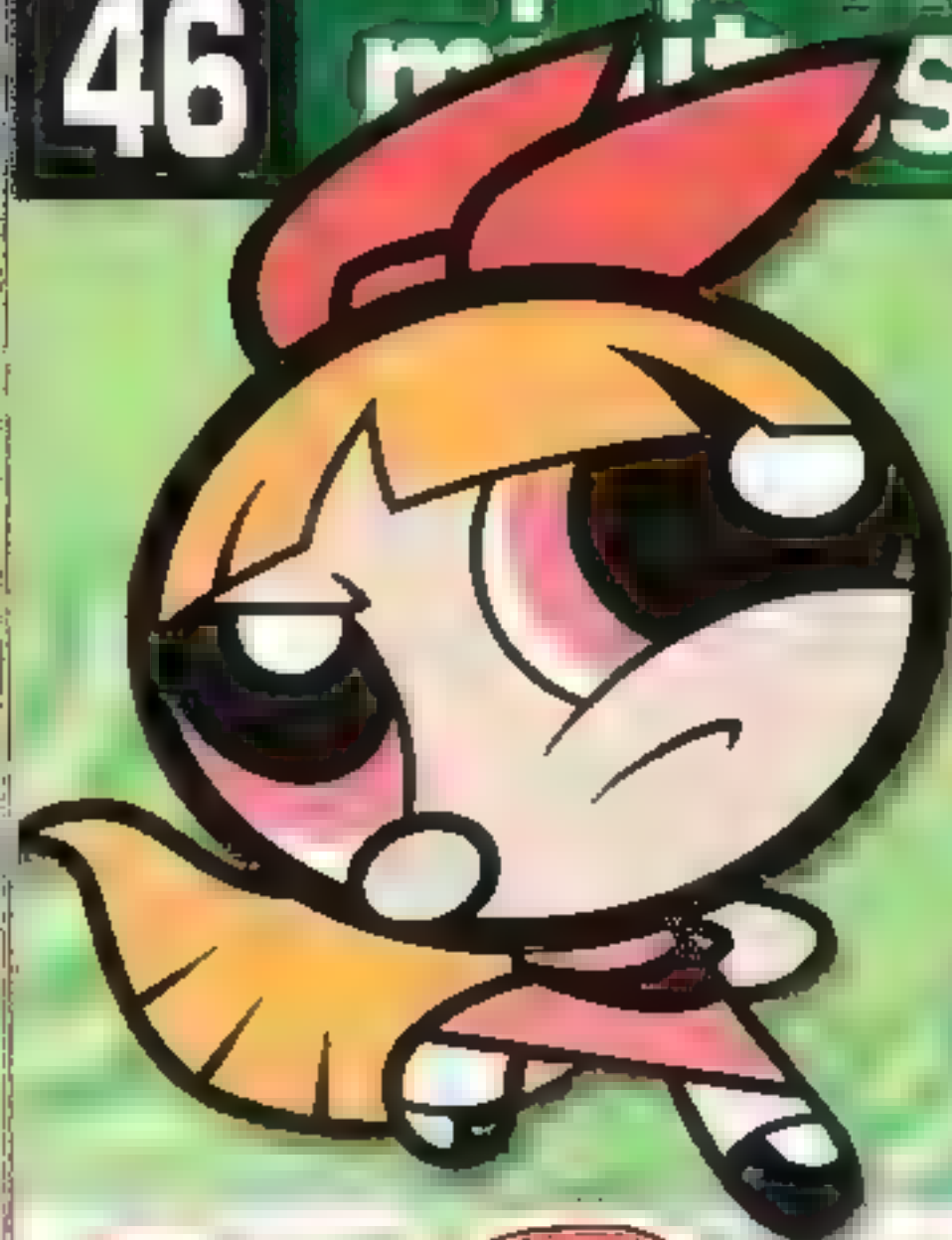
Ważne informacje

Ważne informacje

Ważne informacje

Ważne informacje

Ważne informacje



Bardzo sympatyczna gra dla dzieci i tylko dla dzieci, bo nadmiar wątków edukacyjnych skutecznie zniechęcają starszych osobników. **ATAK KLONÓW STRASZLIWEGO MOJO**



THE POWERPUFF GIRLS

JOJO opowiada o ataku klonów strasznego Mojo Jojo, szalonego szympansa o fizjonomii zrywaną z komiksów Papcia Chmiele. Podobne skojarzenia budzi też doraźna głównych bohaterów, profesor Atomus.

Sam program edukacyjny dość ostro trzymając poziom wczesnej szkoły podstawowej. Umożliwia wybór jednego z pięciu stopni trudności oraz powtórzenia wiadomości z matematyki, języka polskiego. W grze pojawiają się proste działania (dodawanie, odejmowanie, mnożenie i dzielenie) oraz figury geometryczne, a także ówczesne z rozumienia ze słuchu i wykonywanie poleceń. Brzmi to poważnie, ale zabawa jest zjedliwa.

Szkoda tylko wysokiej ceny. W epoce szalejącego bezrobocia i dzieci spożywających tylko jeden posiłek dziennie zadanie siedmiu dydych za niezbyt rozbudowany program troszkę smuci. Góza, komputer to jednak elitarna zabawka.

4-

STRUŚ

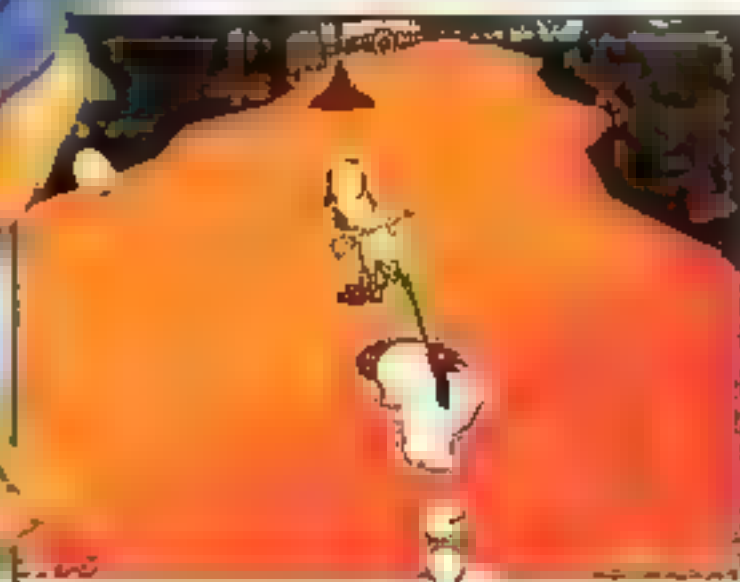
Szybki Lopez

Struchus zwany z angielska ostrzą i z polska Szybkiem Lopezem pojawił się na Zachodzie pod koniec ubiegłego roku. Na jedne z płyt CUC-KA! znalazło się nawet demo jego ukończonej gry (zatytułowanej DSTRICH RUNNER). Nastal wreszcie czas, by przyrzeć się pełnej wersji programu.

Pianeta długonoznych, długoszyjnych struchusów przeżywa ostatnio trudne chwile. Zły naukowiec chciał przerobić te zwierzęta na ultranowoczesną broń

bo, ową i porwał ich wszystkie. Na szczęście złodziej pokpił sprawę i zgubił „towar”. Ptaki starają się go odzyskać, biorąc udział w niesamowitych wyścigach. Gną na złamanie karku po 8 różnorodnych trasach i 4 ukrytych poziomach, zbierają jaja, skaczą nad kłodami drewna i unikają otwierających się bram, huśtających się wiader i innych naturalnych przeszkód.

Za tą grą jest specyficzna, dziecienna grafika, wykorzystująca technologię celi-shading. Wadą nadobór prawdziwych emocji oraz trudna do wycucia fizyka przedstawionego świata. Dzieciakom strusie powinny się jednak spodobać. Za tę cenę warto!



3

OFFROAD 4X4



Gra samochodowa rodem ze Zjednoczonych Emiratów Arabskich. To cywilizowany i niezwykle malowniczy kraj, lecz w grze wygląda dzwacznie. Niemalże każda spośród 10 tras wiedzie przez pagórkowate pustynne bezdroża, porośnięte rachitycznymi palisadami, zawałone jakimś rupieciami i porośnięte kłaczami karstowymi z benzyną. Po drogach zasuwa autobusy i wielbłądy, a na poboczach roją się od zużytych opon. Pędzący od checkpointu do checkpointu kierowcy mijają stare forty, zniszczone chaty czy zdezelowane bramy.

Otoczenie jest monotonne, a trasy choć długie – nie robią wrażenia. Wyprana z barw paleta kolorów oraz niewielka ilość spekta-

kularnych widoczków zniechęca do zabawy. Nieco lepiej prezentują się same samochody. Dość naturalnie reagują na wszelkie nierówności. Wyraźnie widać, że siedzący w nich kierowcy zmieniają biegi i kręcą kierownicą. Szkoda, że przyzwyczajoną fizykę niszczą kolizje. Zniszczeń w WAD BASHER nie ma, zaś wrznięcie w wielbłąda sprawia, że zwierzę rozplywa się w powietrzu bądź leci kilkanaście metrów w dal, by potem ruszyć dalej. Programowi brakuje też dynamiki, wyścig toczy się z prędkością muchy babrajacej się w smole.

Całkiem przyzwoitym zarzutem jest ostatnia z tras, osadzona w zimowej scenerii i okraszona jedną z kołęd. Widok wielbłąda w ciepłej czy peczyce ślizgającego się na śniegu czegoś się na śniegu budzi uśmiech. Ocenę 3+ program otrzymuje więc za niską cenę oraz kraj pochodzenia.

3

ANEMONE



Koby zwykły być przed producentów gier komputerowych, alewa, wysłuchajcie. Wzglądnie sprowadzane do roli czworonogich wycieków do fajki. Nic

odgratyby należą im role. ANEMONE niby ten stan rzeczy zmienia, ale jednak nie do końca. To nie pewno nie jest program, na który gracze czekali latami.

Fakty są następujące: Era klasycznych platformówek skończyła się wraz z premierą SUPER MARIO 64 w 1995 roku. Blisko dziesięć lat później Japieszony stworzył grę ANEMONE, która próbuje przywrócić twórcom dawna świetność. Językowy kociak znowa kolejne światy, strzela kulami do różnego sprzętu (roboty mechaniczne

myszy, latające metalowe rebaki, skaczące po podestach i zbiera bonusy. W wydrwce towarzyszy mu prosta, lecz skoczna melodia i dużo brząków, pisków i plunknięć tworzących niezbyt czytelne tło dźwiękowe.

Gra na pewno znajdzie swoich miłośników, choć wyłącznie wśród najmłodszych graczy.



który nie gonią za grą, nie ma i pójść dalej. Brakuje jej bowiem tajemników, lekko charakterystycznych dzieł minigier, a także widowiskowych efektów specjalnych. W dodatku ANEMONE potrafi sprawić kłopoty także i takim starszym kociakom jak ja. No, ale cóż. Cena wynosi dziesięć złotych. To mów samo za siebie.

3-

Poszukaj w Sieci...

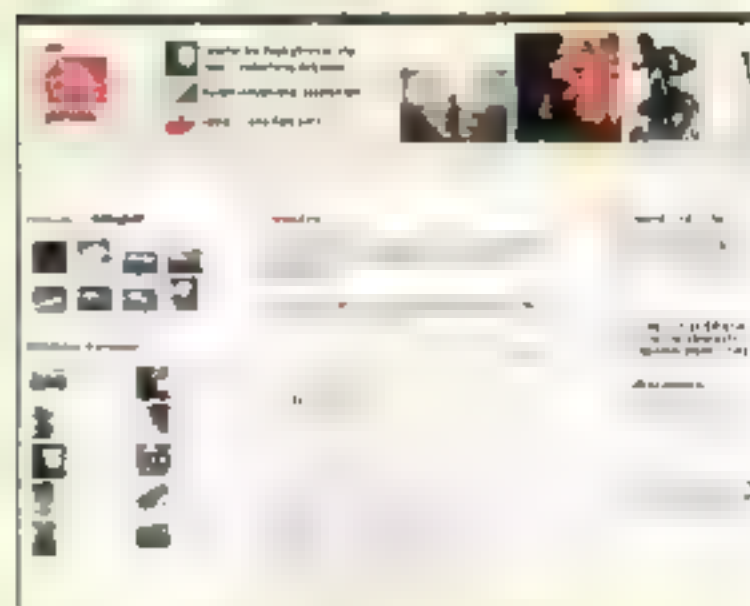
Darmowe edytory HTML:

• WebSite Pro
<http://website-eclipse.org>
 • EzHTML
<http://ezhtml.bydnet.com.pl>
 • EdHTML
<http://bs.binboy.org>
 • Zajączek
<http://amigo.pap.pl/>



Internetowe galerie:

<http://www.pifoto.com/>
<http://foto.reporter.pl/>



<http://fototok.art.pl/>
<http://www.fotografia-przyrodnicza.art.pugaleria.php>



Internetowe kursy HTML-a:

<http://www.signs.pl/html/>
<http://webreporter.pl/html/>
<http://webmasterheion.pl/kurshtml/>
<http://www.kurshtml.website.pl/>



Fotografia jest wszędzie!

Ludzi zawsze fascynowała możliwość utrwalania rzeczywistości. Malarze, rzeźbiarze i inni artyści dochodzili w tej dziedzinie do perfekcji. Dzisiaj, mając aparat, możesz bez trudu uwieczniać otaczający cię świat

Ostatnie lata przyniosły niezwykle zainteresowanie fotografią. Dzięki technologiom cyfrowym zdjęcia zaczęli robić wszyscy i przy każdej okazji. Badania pokazują, że w ciągu godziny na całym świecie powstaje około 30 milionów fotografii. Co robić z tym bezmiarem cyfrowych obrazów? Z tego artykułu dowiesz się, jak zorganizować i zagospodarować własną wirtualną galerię.

Porządek przede wszystkim

Zanim zaczniesz cokolwiek robić ze swoimi zdjęciami, uporządkuj dysk i poukładaj fotki w galerie. Producenci oprogramowania już dawno odkryli zainteresowanie tym tematem, więc nie musisz samodzielnie katalogować swoich zdjęć ani układać ich w wirtualne albumy. Pomocą ci w tym program PhotoGift (<http://www.serene-software.com/photogift/>). Instalacja aplikacji jest bardzo prosta. Specjalny kreator przeprowadzi cię przez cały proces w mgnieniu oka.

Program ma atrakcyjny interfejs. Przeglądanie fotografii z jego pomocą to prawdziwa przyjemność. Ale po kolei... Najpierw zabierzemy się za stworzenie nowej galerii. W tym celu najłatwiej użyć kreatora. Po lewej stronie znajdziesz ikonkę New Album. Po kliknięciu na nią program poprosi cię o podanie nazwy albumu. Następnie musisz ustalić rozdzielczość trybu pełnoekranowego, czyli określić, w jakiej rozdzielczości mają być wyświetlane twoje foto-

grafie po przeliczeniu na tryb pokazu slajdów. Uwaga! Najlepiej wybrać taką rozdzielczość, jaką masz domyślnie ustawioną na monitorze. Kolejny etap to dodawanie zdjęć do galerii. Po kliknięciu na ikonkę z aparatem po prawej stronie będziesz miał możliwość dodawania do galerii konkretnych plików, całych katalogów, a nawet zdjęć bezpośrednio z aparatu cyfrowego lub skanera. Teraz możesz już zacząć pokazywać. Możesz też zapisać do bardziej zaawansowanych ustawień programu i dodać do pokazu specjalne efekty dźwiękowe, zmienić tło lub wybrać jeden z efektów przejścia pomiędzy fotografiami. Ciekawą opcją jest możliwość eksportu galerii do samoinstalującego się pliku. Dzięki temu przygotujesz pokaz i prześlesz go komuś e-mailem. Oglądanie tak przygotowanych fotografii może być równie przyjemne jak oglądanie papierowych odbitek.

Pokaż się światu

Kolejny sposób na oryginalny album ze zdjęciami to napisanie własnej strony WWW. Główna zaleta tej opcji polega na tym, że nie musisz wysyłać wszystkim potencjalnym odbiorcom materiałów, którymi chcesz się pochwalić. To odbiorca sam decyduje, czy chce oglądać to, co masz mu do zaoferowania.

Zanim zabierzesz się do pracy nad własną stroną, warto poznać chociaż elementarne zasady HTML'a, czyli specjalnego języka, używa-

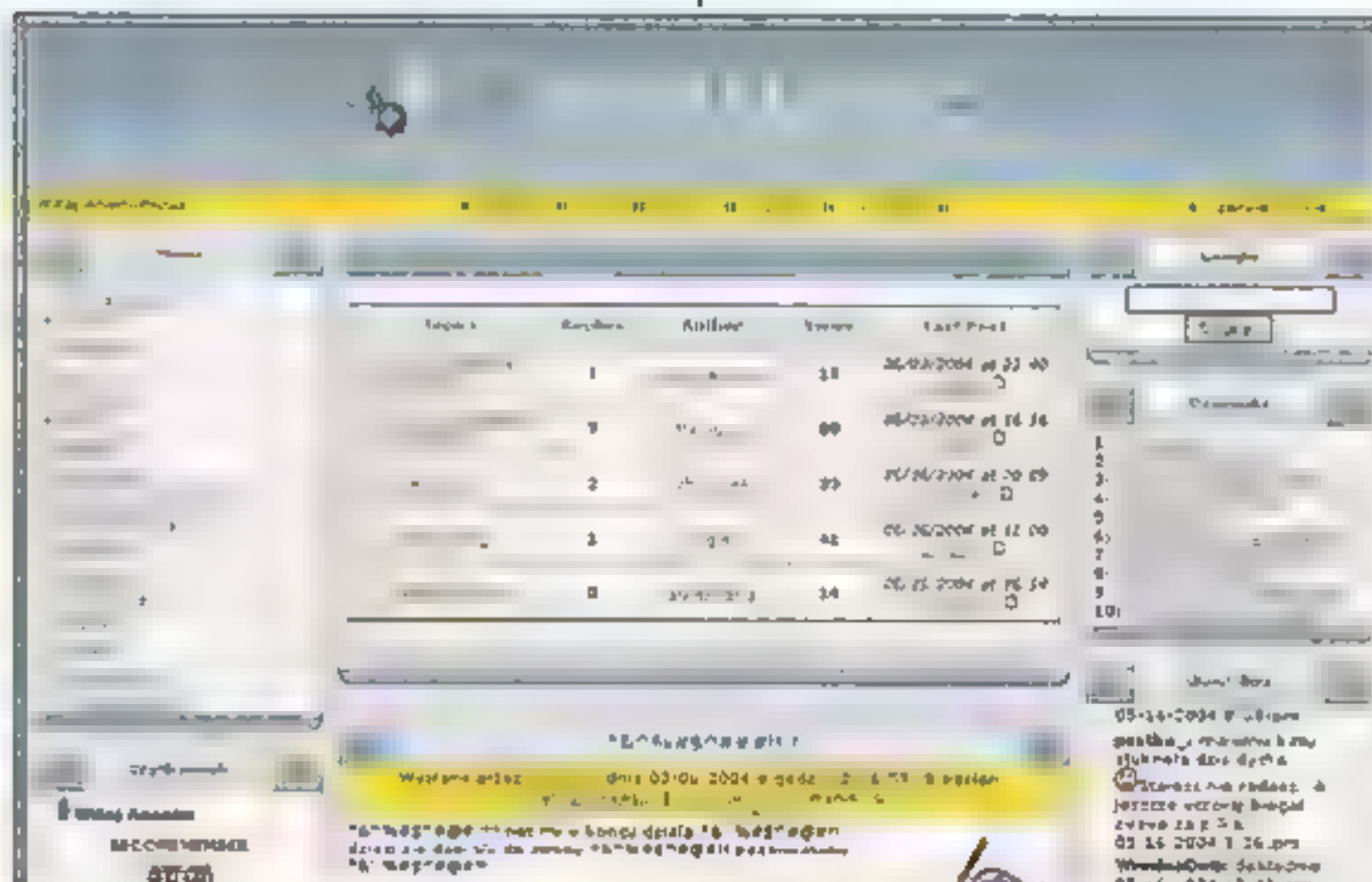


Robert Lesiak – jeden z najpopularniejszych polskich DJ'ów. Juror popularnego programu „Idol” oraz pierwszy polski moblogger

nego do projektowania stron w Internecie (w ramce umieściliśmy adresy internetowych kursów). Następnie musisz taką stronę dokładnie zaplanować, no i w końcu wykonać. Nauczanie się podstaw webmasteringu (tworzenia stron WWW) nie powinno zająć ci więcej niż kilka godzin. Po takim czasie każdy będzie w stanie zrobić własną prostą witrynę. W pracy nad stroną bardzo pomocne mogą być przeróżne programy, jakich mnóstwo jest w Sieci. Listę darmowych edytorów HTML znajdziesz w ramce.

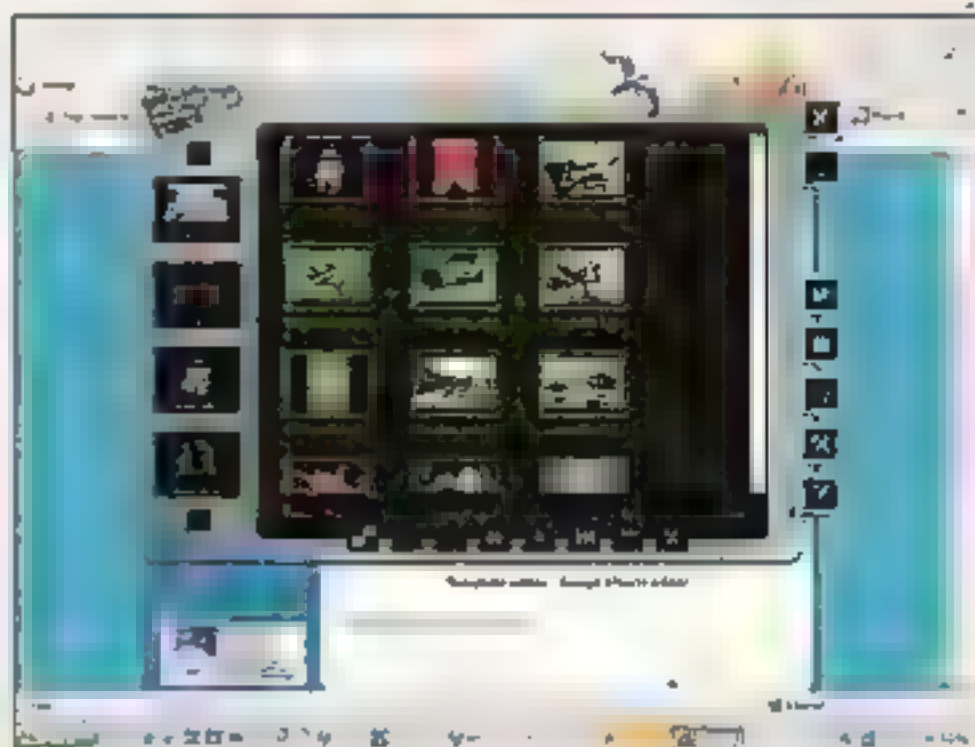
Przy pracy nad stroną przydadzą się również programy do generowania internetowych galerii. Jedną z takich aplikacji jest Extreme Thumbnail Generator (<http://www.exosoftware.com/>). Program jest niewielki i łatwy w obsłudze. Po pomyślnej instalacji możesz od razu przystąpić do tworzenia nowej galerii. Pierwszym krokiem jest dodanie plików, które chcesz umieszczać w Internecie (zakładka Images). Po dodaniu zdjęć możesz dokonać na nich prostych operacji graficznych i dołożyć specjalne efekty. Nie są to możliwości Photoshopa, ale do elementarnej edycji w zupełności wystarczą. Następnie spośród kilkunastu schematów wybierasz sposób prezentacji plików na stronie (zakładka Gallery). Kolejny krok to określenie wielkości miniatur, rozmiaru i koloru ramek oraz podpisów (zakładka Options). Teraz wystarczy jeszcze wejść do zakładki Generate i stworzyć galerię. Za pomocą takiego programu jak Extreme Thumbnail Generator cały proces tworzenia wirtualnej galerii nie powinien zająć więcej niż kilka minut. Teraz możesz skopiować galerię bezpośrednio na serwer lub wkleić ją na własną witrynę WWW.

Najłatwiej stronę przesłać na serwer za pomocą jednego z programów do FTP. Możesz

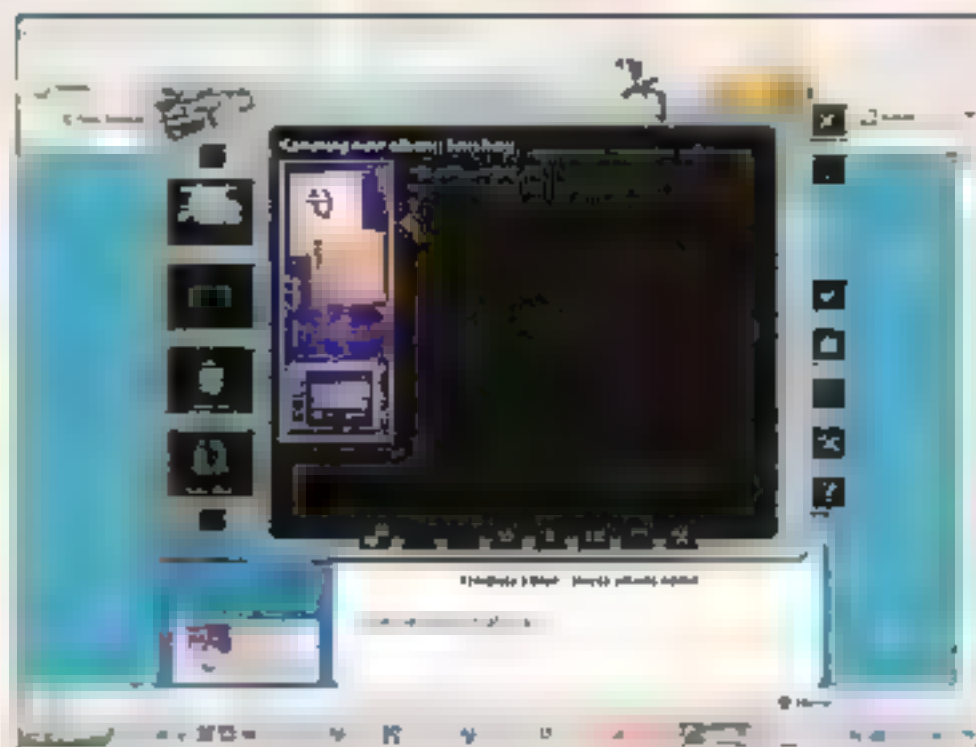


<http://www.mopman.org> – strona pierwszego polskiego moblogera. Autor strony nie musi stać się do Internetu, aby dodawać nowe wpisy, pliki dźwiękowe, a także zdjęcia. Wystarczy telefon komórkowy

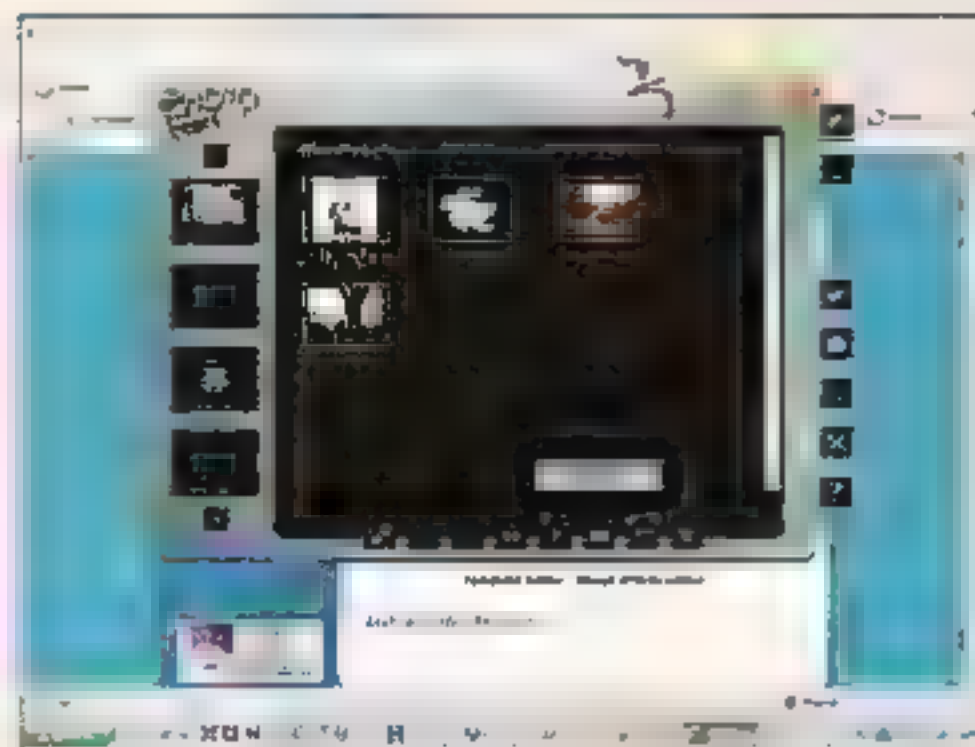
KROK PO KROKU: JAK UMIEŚCIĆ ZDJĘCIA W INTERNETOWEJ GALERII



Pierwszy krok to wybranie zdjęć, które chcesz umieścić w galerii



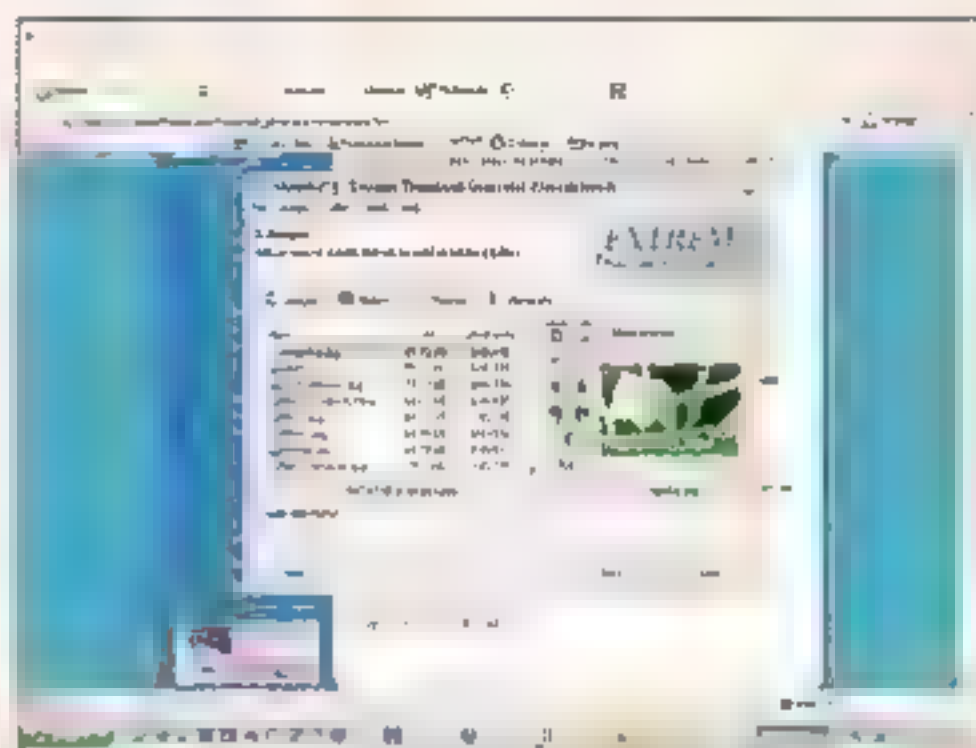
Nie eksperymentuj! Dobry tytuł pozwoli ci szybko odnaleźć interesujące zdjęcia



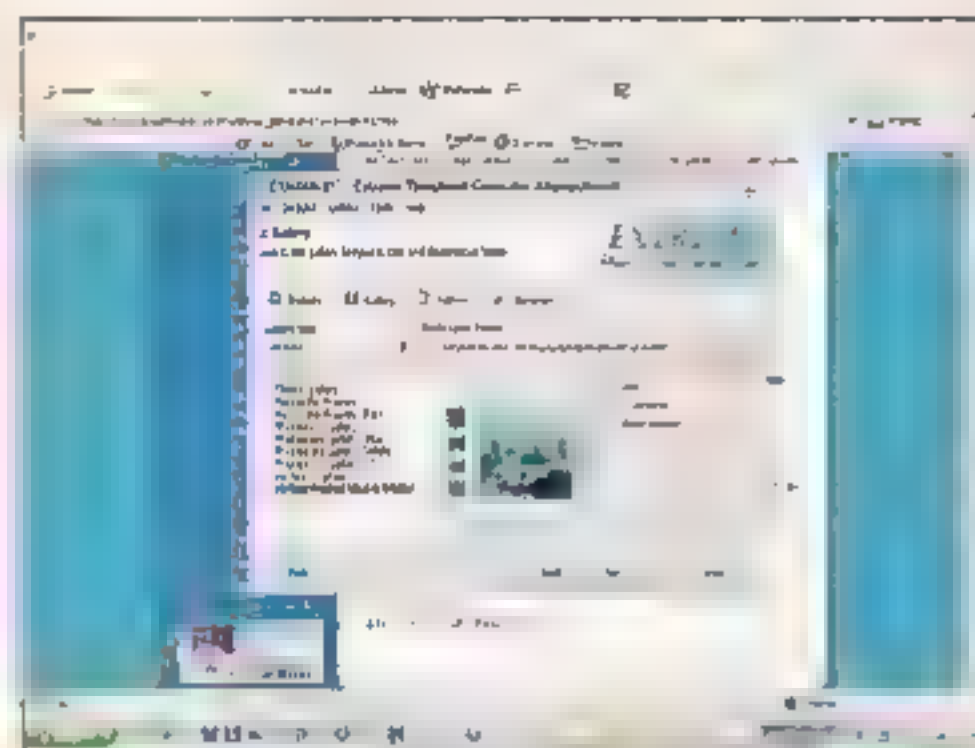
W każdej chwili możesz zmodyfikować swoją galerię. Dodawanie i podmiana plików są bardzo łatwe



Nowe zdjęcia możesz dodawać bezpośrednio ze skanera lub aparatu cyfrowego



Extreme Thumbnail Generator to doskonałe narzędzie do przygotowania internetowej galerii



Wybierz schemat galerii. W takiej formie twoje zdjęcia będą prezentowane na witrynie internetowej

skorzystać na przykład z CuteFtp (<http://www.cuteftp.com>). Kiedy strona będzie już gotowa, możesz wszystkim dookoła chwalić się swoimi dokonaniem. Nie zapomnij umieścić na stronie swojego adresu e-mailowego. Dzięki temu będziesz mógł korespondować z internautami, którzy odwiedzą twój kawałek Sieci.

Własna galeria

Jeśli jesteś dobrym fotografem i uważasz, że twoje zdjęcia zasługują na uwagę, być może powinieneś umieścić je w jednej z internetowych galerii. Wirtualna galeria to miejsce, gdzie możesz poglądać zdjęcia, pochwalić się własną twórczością, oceniać oraz komentować prace innych użytkowników. Większość galerii funkcjonuje na zasadzie prywatnych wystaw zdjęć danych autorów. Niektóre galerie posiadają również katalogi tematyczne. Zanim zaczniesz wysyłać zdjęcia, musisz się zarejestrować, zapoznać z regulaminem danej galerii. W większo-

ści przypadków najważniejszymi punktami regulaminu są obostrzenia dotyczące praw autorskich i treści zdjęć. W galeriach można zamieszczać jedynie zdjęcia własnego autorstwa, nie można dodawać zdjęć pornograficznych i przedstawiających drastyczne sceny. Inne ograniczenia dotyczą etykiety. Zanim zaczniesz wypowiadać się na temat prac innych użytkowników, zastanów się, co chcesz powiedzieć i czy przypadkiem swoimi komentarzami kogoś nie obrażasz. Szanuj siebie i innych użytkowników. W dobrym tonie jest przeprowadzać również wstępną selekcję własnych zdjęć i nie wysyłać wszystkiego, na co uda ci się skierować obiektyw.

Nie wszystkie galerie przyjmują dowolne zdjęcia. W niektórych, na przykład w prezentujące zdjęcia przyrodnicze witryny mieszczące się pod adresem <http://www.fotografia-przyrodnicza.art.pl/galeria.php>, fotografie, zanim znajdą się w galerii, muszą przeleżeć swoje w pocze-

kalni i uzyskać aprobatę pozostałych członków.

Co i rusz na niektórych galeriach ogłaszane są konkursy na najlepszą fotografię. Jeśli robisz dobre zdjęcia, być może tobie przypadnie główna nagroda. Warto spróbować i wysłać nie tylko zdjęcia wakacyjne. Listę niektórych galerii znajdziesz w ramce.

A może moblogging?

Inną ciekawą formą publikacji własnej twórczości fotograficznej jest nowa generacja blogów – mobioggi. O blogach pisywaliśmy już na łamach CLICKA!, ale warto przypomnieć, że nazwa blog pochodzi od angielskiego złożenia „weblog”, czyli dziennik sieciowy. Bloga może prowadzić każdy użytkownik Internetu (tak jak każdy może do zapisków zażyć). Na Zachodzie coraz bardziej popularne staje się nowe zjawisko – moblogging – czyli uzupełnianie blogu za pomo-

cą telefonu komórkowego. Dzięki nowym technologiom dziennik sieciowy żyje i jest najbardziej aktualną kroniką wydarzeń – nowe wiadomości można umieszczać w Internecie w każdej chwili (nie potrzebny jest komputer) i przysyłać nie tylko tekst, ale także fotografie i dźwięki.

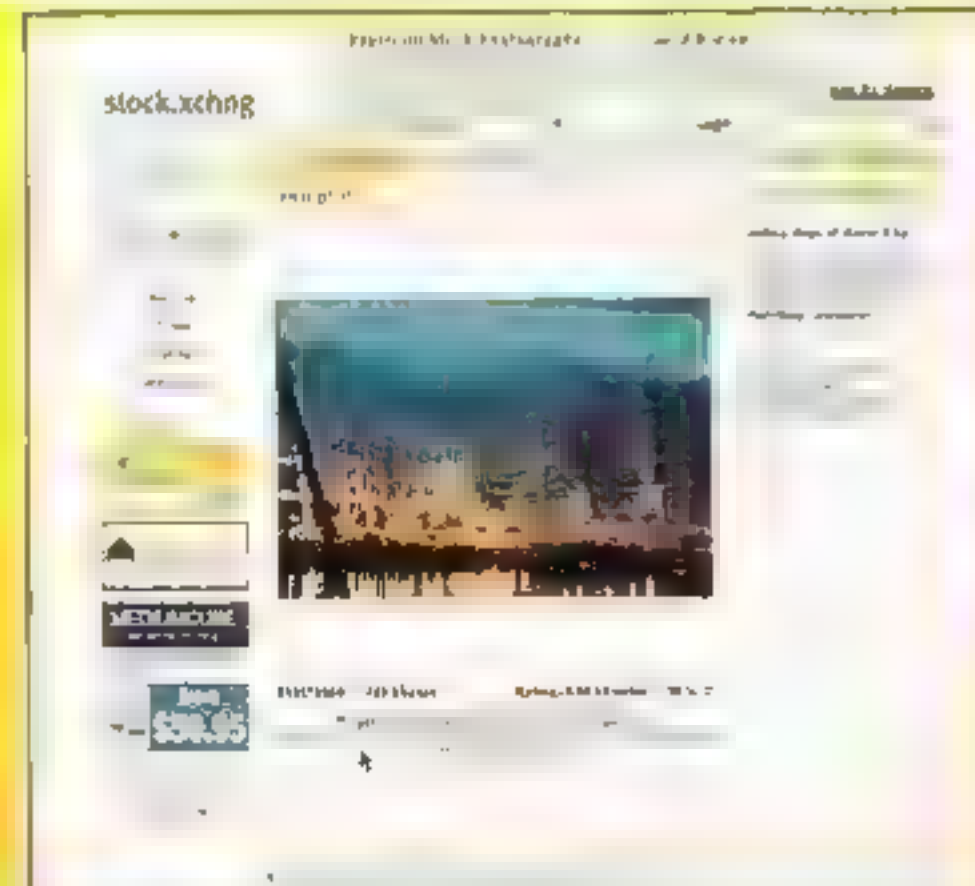
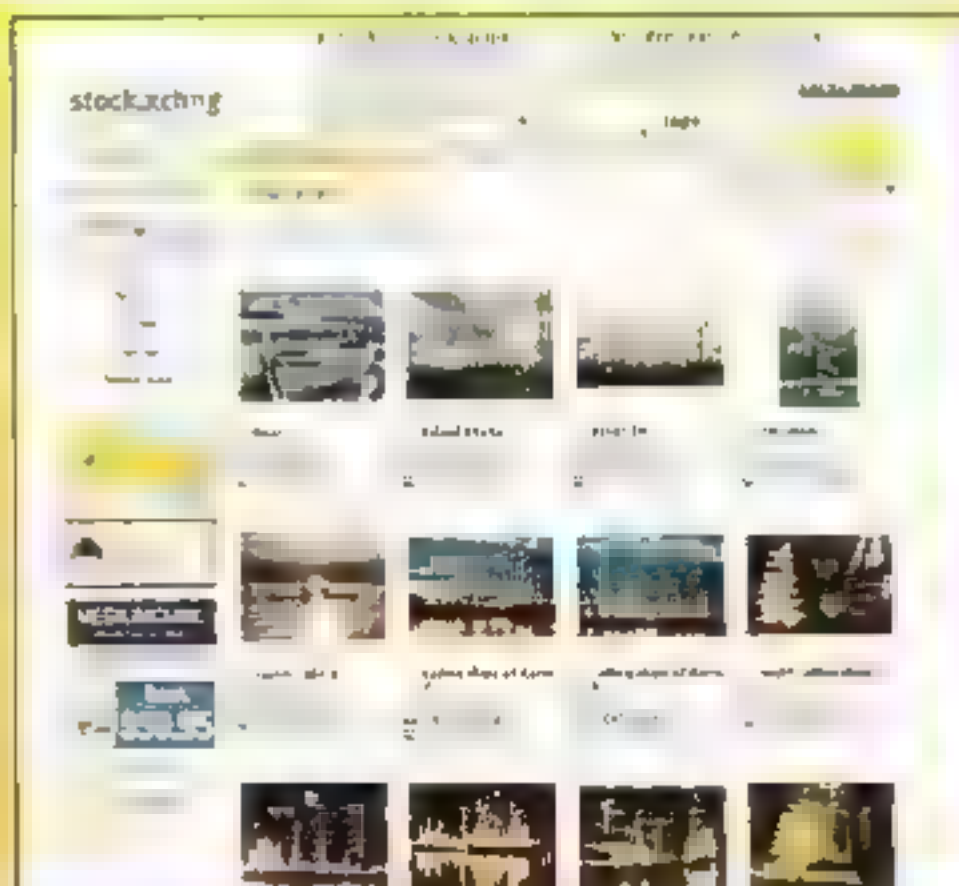
W Polsce prekursorem mobloggingu (ang. mobile blogging) jest znany DJ Robert Leszczyński (jeden z jurorów popularnego programu „Idol”). Jego strona <http://www.mopan.org> to pierwszy w Polsce mobiog. Jeśli chcesz stworzyć własnego mobilnego bloga, koniecznie zajrzyj na stronę <http://www.moblogging.org>. Tam znajdziesz obszerną materiały na temat tego zjawiska. Mobiogów jest jeszcze bardzo mało, więc być może będzie to twoja szansa na stworzenie w Sieci czegoś wyjątkowego.

PIENIĄDZE I SŁAWA

• Gdy już nauczysz się robić doskonale zdjęcia, pora spróbować na nich... trochę zarobić, a przynajmniej zyskać sławę i rozgłos. W Sieci istnieje kilka serwisów, które zajmują się pośrednictwem w wymianie zdjęć. Jednym z ciekawszych jest <http://sxc.hu>.

• Założenie konta na stock.xchng jest całkowicie darmowe. Po rejestracji dostaniesz indywidualny login oraz hasło, a także możliwość publikowania fotek w Sieci.

• Wysyłając zdjęcie na serwer możesz zdecydować, na jakich zasadach twoje prace mogą być wykorzystywane, tzn. czy pozwalasz na ich publikację bez żadnych ograniczeń, czy np. życzysz sobie jakiejś formy wynagrodzenia.



Koniec Pentium 4?

Dni Pentium 4 są już policzone! Intel właśnie wstrzymał prace nad dalszym rozwojem jego architektury. Zamiast kolejnych P4, będziemy mieć całkiem nową rodzinę procesorów.

W sprzeczku, wydajność procesora zależy od częstotliwości jego zegara oraz od tego, ile pracy może w określonym czasie (jeden takt zegara) wykonać. Z tej zależności wynikają dwie odmiennie filozofie budowania wydajnych procesorów. Pierwsza z nich zakłada maksymalne uproszczenie poszczególnych elementów procesora, tak by zdołały być one do pracy z ograniczonymi zadaniami. Takie układy w jednym takcie zegara wykonują stosunkowo mało pracy. Wszystkie to zjawiska mają jednak jedną rolę: bardziej wydajność. Co więcej, mniej skomplikowany układ jest znacznie łatwiej programować. Łatwiej też w pełni wykorzystać jego możliwości. Wynika z tego, że zegar nie jest także swoimi sam. Każdy z nas zapewne już miał okazję przekonać się, że choćby małe podniesienie częstotliwości zegara procesora czy też taktów graficznej nieuchronnie prowadzi do zwiększenia jego temperatury, a w konsekwencji gwałtowniejszej pracy, z częstym zawieszaniem się całego komputera włącznie.

Zegar ponad wszystko?

Procesor P4 został stworzony do pracy z ograniczonymi częstotliwościami zegara – i w tym tkwi jego siła. Co więcej, im wyższe taktowanie robienia, tym sprawniej i wydajniej Pentium 4 pracuje. Znajdź tę zależność, i zyskasz Intelu postawioną jeszcze bardziej uproszczoną architekturę P4 (dalej jego potok wykonawczy na jeszcze większą liczbę znacznie mniej skomplikowanych etapów – im bowiem prostsze konstrukcja, tym „wyjściowy” zegar). Tak „uproszczony” Prescott zdolny miał być do pracy z szybkością powyżej 4 GHz. Bezpośredni następcy Prescotta, silniki Tejas i jego serwerowy odpowiednik o kodowej nazwie Jayhawk, dzięki kolejnym uproszczeniom architektury miały przez kilka najbliższych lat być kolejne rekordy wydajności. Miały, ale nie będą! Tak wychwalany przez Intelu wysoki zegar procesorów P4 w końcu stał się ich przekleństwem. Nie pomogło wydłużenie potoku wykonawczego. Nie pomogło przejście na nowy, 90-nanometrowy wymiar technologiczny (im mniejszy wymiar produkcji, tym mniejszy pobór mocy i związane z tym mniejsze uwolnienie ciepła, co z kolei umożliwia zastosowanie wyższej częstotliwości zegara). Prescott, złożony z 125 milionów tranzystorów i rozpędzony do zegara znacząco przekraczającego 3 GHz, bardziej szybko staje się prawdziwym piecykiem. Zużycie prądu i temperatura pracy układu nie przekraczała jednak rozsądnych granic. Za to wymagania Tejasa okazały się kompletnym nieporozumieniem. I tak oto firma musiała ostentacyjnie pogodzić się ze swoją lanową prądą kilka setek tysięcy dolarów – zegar ponad wszystko. Tejas nie będzie i wszystkie wskazują na to, że obecny Prescott to ostatni przedstawiciel P4 na rynku komputerów osobistych.

Intel na zakręcie

Wydajne procesory można budować tak, by w jednym takcie zegara układ wykonał maksymalnie dużo pracy. By to osiągnąć, jednostki wykonawcze takiego procesora muszą być jednak bardziej skomplikowane, a potok wykonawczy znacznie dłuższy (im bowiem dłuższy potok, tym mniejsze strata czasu w sytuacji, gdy procesor się pomyli i trzeba wyczyścić obliczenia zacząć od nowa). W efekcie, choć procesor nie będzie w stanie pracować z ogromnym zegarem, jego wydajność nie ustąpi układom rozpędzonym do niebotycznych wręcz częstotliwości. Taką właśnie, całkowicie odmienną od Intelu filozofię wyznaje firma AMD, czego najlepszym przykładem jest Athlon 64. Procesor

Radeon X800

bez rewelacji?

ATI w końcu zaprezentowała nową rodzinę układów spod znaku X800. Miała być kolejna wielka rewolucja, jest całkiem spore rozczarowanie

Gdy miesiąc temu opisywaliśmy GeForce'a 6800, staraliśmy się nie popadać w zbyt wielki entuzjazm. Tylko dni dzielące nas od premiery nowego Radeona, który według zapowiedzi ATI miał dostownie zniażyć najnowszy produkt NVIDII. Rzeczywistość okazała się jednak znacznie mniej interesująca. Nowy Radeon, owszem, jest bardzo wydany. Na tym jednak lista jego zalet właściwie się kończy

Technika

GeForce 6800 bazuje na całkowicie nowej architekturze. Co więcej, przy jej tworzeniu NVIDIA naprawdę się postarała. Dostajemy więc aż 16 potoków wykonawczych z jedną jednostką mapującą tekstury (TMU) na każdy z nich, 128-bitową precyzję koloru, stosowaną bez żadnej straty wydajności, czy też 6 całkowicie nowych jednostek odpowiedzialnych za cieniowanie wierzchołków i pikseli (vertex i pixel shaders), zdolnych do pracy na dowolnie długim programie (specyfikacja 3.0). Wszystko to powstało dzięki wykorzystaniu 222 milionów tranzystorów. Byłoby ich jednak znacznie więcej, gdyby przy tworzeniu jednostek wykonawczych nowego GeForce'a NVIDIA nie zdecydowała się na wykorzysta-

nie skomplikowanych bibliotek graficznych Cell-Math Graphics Library firmy Arithmetic. To właśnie one umożliwiły zaoszczędzenie nawet do 20 procent powierzchni układu. ATI przy tworzeniu Radeona X800 nie zdecydowała się na zastosowanie tak skomplikowanych rozwiązań. Zamiast tego, największy konkurent NVIDII załadował nam kilka prostych trików... Na początku musimy sobie bowiem uświadomić, że nowy Radeon wcale nie jest tak „nowy”. X800 bazuje na dobrze nam już znanej, przeszło dwuletniej architekturze R300 (Radeon 9700)

Co więcej, w Radeonie X800 „nowości” można policzyć na palcach jednej ręki. Bo choć jego architektura składa się, w zależności od wersji, z 12 czy nawet 16 potoków wykonawczych, tak naprawdę niczym nie różnią się one od tych znanych z Radeona 9700. Dalej mają więc po jednej jednostce TMU na potok. Także zwielokrotnione (jest ich teraz 6) jednostki cieniowania pikseli i wierzchołków mają ponad dwuletni rodowód (są one jednak nieznacznie usprawnione), przez co próżno w nich szukać wsparcia dla specyfikacji 3.0 (shadery te spełniają jedynie wymagania stawiane wersji 2.0+). Nawet całkowicie nowa technologia kompresji map nieruchomych 3Dc (w dużym skrócie, tekstury spakowane metodą 3Dc cechują się znacznie lepszą jakością, niż kompresowane tradycyjnym algorytmem DXTC, udostępnionym z poziomu DirectX) może być zrealizowana także na starszych wersjach Radeona. Zostało to szybko udowodnione – wystarczyło odpalić na

Radeonie 9700 demo

RUBY: THE DO-JB-ECROSS,

która miała przecież pokazywać unika na możliwości X800... Brak zna-

czącej poprawy jakości generowanej grafiki nie dyskwalifikuje jednak nowego

Radeona. Trzeba bowiem pamiętać, że nawet najnowsze gry odpalane na Radeon 9700 wyglądają po prostu pięknie – to NVIDIA miała na tym

Gotuje się do pracy?

Każda z najnowszych kart graficznych grzeje się w nieprzyzwoity wręcz sposób. Niestety, wysoka temperatura oznacza też niewielkie możliwości overclockingu

X800 na tle konkurencji

Model	GeForce FX5950 Ultra	Radeon 9800 XT	Radeon X800 XT	Radeon X800 Pro	GeForce 6800	GeForce Ultra	GeForce 6800 GT
Liczba potoków renderujących	4x2	8x1	16x1	12x1	16x1	16x1	12x1
x jednostki teksturujące							
Wersja jednostek PixelShader i VertexShader	2.0+	2.0	2.0+	2.0+	3.0	3.0	3.0
Liczba jednostek VertexShader	4	2	6	6	6	6	6
Liczba tranzystorów (w milionach)	125	110	160	160	222	?	?
Taktowanie rdzenia (MHz)	475	412	520	475	400	350	325
Taktowanie pamięci (MHz)	950	730	1120	900	1100	1000	700
Cena (w euro)	299	299	499	399	499	399	299

Wydajność

Benchmark	GeForce FX5950 Ultra	Radeon 9800 XT	Radeon X800 XT	Radeon X800 Pro	GeForce 6800 Ultra	GeForce 6800 Ultra Extreme
3DMark 03						
(1024*768, 32bit)	6840	6603	11789	9670	11769	12596
3DMark 05						
(1600*1200, 32bit)	3782	3790	7573	5936	7624	8217
3DMark 2001						
(1600*1200, 32bit)	13264	13894	17899	16608	17220	17594
Far Cry ver. 1.1						
(1024*768, 32bit)	65,3	73,3	77,9	77,8	81,6	82,4
Far Cry ver. 1.1						
(1600*1200, 32bit)	32,1	37,5	71,9	57,7	62,2	67,3
Far Cry ver. 1.1						
(1600*1200, 32bit + AA 4x + AF 8x)	20,9	19,9	45,4	34,5	43,8	48,4
Quake III Arena						
(1600*1200, 32bit)	265,0	215,3	352,4	308,8	374,5	381,1
Tomb Raider: Angel of...						
(1024*768, 32bit)	44,8	67,0	136,5	95,2	133,2	123,4
Tomb Raider: Angel of...						
(1600*1200, 32bit)	21,0	31,2	63,1	46,1	56,3	61,6
Unreal Tournament 2003						
demo: flyby-antalus (1600*1200, 32bit)	118,7	114,8	192,0	167,7	183,1	185,0
Unreal Tournament 2003						
demo: flyby-antalus (1600*1200, 32bit + AA 4x + AF 8x)	64,1	67,3	139,2	121,8	110,6	119,7

połu sporo do nadrobienia! Zostawmy jednak technikę oraz jakość grafiki i zajmmy się wydajnością. Tu bowiem miała tkwić prawdziwa moc nowego Radeona...

Demokracja wydajności?

Nowy, a w zasadzie stary Radeon ze zwielokrotnionymi jednostkami wykonawczymi składa się z ledwie 160 milionów tranzystorów. Ledwie. Radeon posiadający tyle samo jednostek wykonawczych nowy GeForce ma tych tranzystorów ponad 60 milionów więcej. Mniejsza złożoność przy wykorzystaniu tego samego wymiaru produkcji (0.13 mikrona) powinna więc zaowocować możliwością pracy ze znacznie wyższym zegarem. I rzeczywiście, nowy Radeon w swojej najmniejszej wersji (16-piętkowy X800XT) pracuje z zegarem o 120 MHz wyższym niż GeForce 6800 Ultra. W połączeniu z generowaniem grafiki o mniejszej precyzji (96 bitów, a nie 128 jak w przypadku NVIDIA) powinno to pozwolić Radeonowi X800 bez wysiłku pokonać nowego GeForce'a. Testy pokazują jednak, że przewaga układów ATI jest znacznie mniejsza, niż można przypuszczać. Co więcej, zdarza się, że nowy Radeon przegrywa nawet z GeForce'em 6800. Generalnie jednak Radeon X800 okazuje się wydajniejszy wszędzie tam, gdzie liczy się wydajność jednostek vertex i pixel shaders w wersji 2.0, wtedy, kiedy korzystamy z pełnoekranowego Anti-Aliasingu (wygładzanie krawędzi) czy też filtrowania anizotropowego (zaawansowany model filtrowania tekstur). Nowe układy NVIDIA sprawdzają się lepiej w tych grach, w których liczy się wysoki fillrate (szybkość wypełniania pikseli) oraz wydajne teksturowanie. W przyszłości jednak, gdy pojawią się tytuły intensywnie wykorzystujące dynamiczne cieniowanie (np. DOOM 3, UNREAL 3 czy też THIEF 3) i oczywiście gry napisane pod nowe biblioteki shaderów w wersji 3.0, GeForce 6800 uzyska zdecydowaną przewagę. I to nie tylko, jeśli chodzi o liczbę generowanych na sekundę klatek, ale także pod względem jakości wyświetlanej grafiki (bardziej

zaawansowane shadery i wyższa, bo aż 128 bitowa precyzja obliczeń). Do tego jednak czasu ATI zdąży już zapewne skończyć prace nad kolejnym, całkowicie nowym układem o kodowej nazwie R500. Swoją drogą, to on właśnie może okazać się niedoścignionym wzorem nawet dla kolejnej generacji GeForce 6800

Ufff... Jak gorąco!

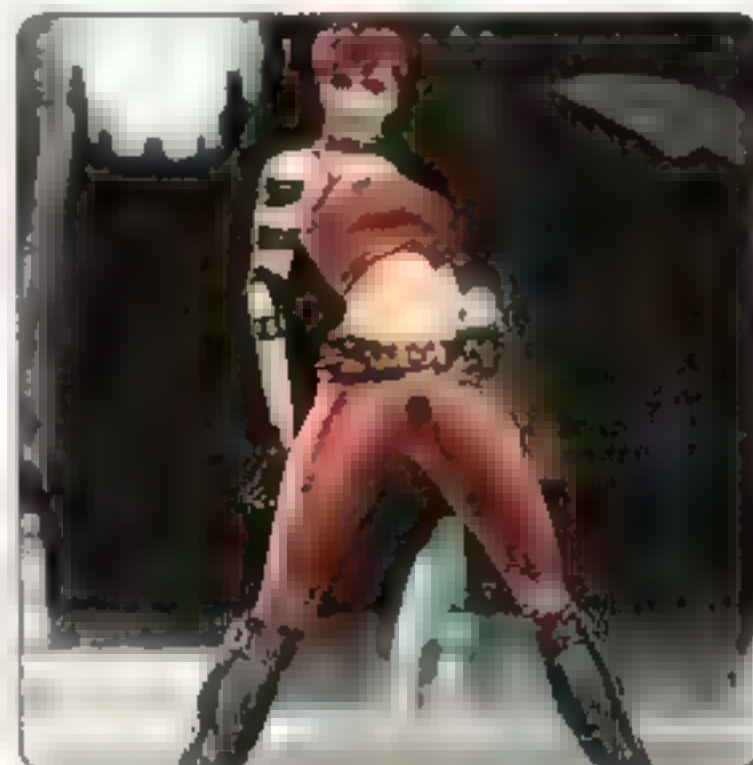
Jeszcze przed premierą najnowszych koci graficznych ATI i NVIDIA powszechnie sądzono, że to nowy GeForce będzie się silnie nagrzewał. W rzeczywistości jednak to wciąż nie ogromny NV40, ale znacznie mniejszy Radeon X800 wydaje znacznie więcej ciepła. Co więcej, karty z nowym układem ATI standardowo nie posiadają radiatorów na pamięciach, przez co ich dotknięcie podczas pracy raczej nie wchodzi w grę. No, chyba że mamy znajomego spawacza, który pożyczyci nam swoje rękawice... Wysoka temperatura pracy X800 w prosty sposób przekłada się na ograniczone możliwości podkręcania tego układu. Ze standardowych 520 MHz zegar X800XT można przetaktować ledwie do 530 MHz, podczas gdy ponad 200 milionową Ultra czasami daje się rozpedzić nawet do 450 MHz (ze standardowych 400). Duże zalety nowego Radeona

miało być także znacznie mniejsze zużycie prądu. I rzeczywiście, X800 potrzebuje czasem mniej energii niż jego poprzednicy. Spokojnie zadowala się jednym złączem zasilającym podczas gry GeForce 6800 Ultra potrzebuje ich aż dwa. Liczne testy nowego GeForce'a pokazały jednak, że wyśrubowane wymagania NVIDIA odnośnie mocy zasilacza (zalecane 480 W) okazały się sporo przesadzzone. Ultrasz spokojnie wystarczy markowy zasilacz o mocy 350-360 W.

Ekstremalna konkurencija

Sumnie zapowiedzi nowego Radeonu zrobiły wrażenie na wszystkich, także na twórcy GeForce'a. Zaniepokojona NVIDIA bardzo szybko zapowiedziała więc wprowadzenie do sprzedaży maksymalnie wyzłowanej wersji GeForce 6800 Ultra Extreme, pracującej z zegarem aż 450 MHz. Gdy jednak wydajność Radeona X800 okazała się znacznie mniejsza niż początkowo przypuszczano, NVIDIA zdecydowała się wycofać z kosztownego projektu pod nazwą Ultra Extreme (około 600 euro za sztukę!)

Jeśli jesteśmy już przy ekstremalnej wydajności, warto sobie przypomnieć, że nawet 12-potokowa wersja Radeona X800 i GeForce'a 6800 są układami bardzo, ale to bardzo wydajnym. W tyle zostawiają nawet najszybsze wersje Radeona 9800XT i GeForce'a 5950 Ultra! I to właśnie te 12-potokowe karty warto kupić. Ich wydajność jest aż nadto wystarczająca, a cena znacznie niższa niż silniejszych konkurentek. Co więcej, nowe Radeon-y tak naprawdę wyczym się od siebie nie różnią, dzięki czemu (co prawda przy pomocy lutownicy, ale jednak) można odblokować pozostałe 4 potoki wykonawcze Radeona X800PRO, czyniąc z niego naprawdę potężną maszynkę. Niestety, ciężko nie wiadomo jeszcze, czy w przypadku kart NVIDIA będziemy mogli przeprowadzić podobną operację.



Przydatne gadżety

ten posiada tylko 12 sterów w swoim poborze wydajności, podczas gdy Prescott ma ich aż 31! W efekcie jest on zdolny do pracy z zegarem taktującym 1 GHz niższym niż najnowszy P4. Pomimo jednak tak dużej dysypracji w czułości na taktowanie, Athlon 64 często okazuje się od Prescotta po prostu wydajniejszy i znacznie chłodniejszy. To bowiem właśnie wysoka temperatura pracy i ogromne zapotrzebowanie na prąd nowego P4 stało się przysłowiowym gwoździem do trumny tego układu i całej dotychczasowej filozofii Intelu. Zamiast więc wysokiego zegara, Intel chce teraz – tak jak AMD – sprzedawać chłodniejsze procesory ze znacznie niższym zegarem. Nie będzie to jednak takie proste.

Przyszłość z pod znaku Conroe

Intel przyspieszył się do stworzenia takiego procesora, ale nastąpił to wcale dopiero na przełomie 2005/2006 roku. Wtedy dopiero premierę miał układ Core2, wypacający w technologii takie jak współbieżna wielowątkowość czy też tajemnicza Virtualizacja, odpowiedziana za optymalne wykorzystanie kilku rdzeni jednocześnie. Układ ten miał być produkowany już w wymiarze 65-nanometrowym i miał posiadać dwa rdzenie plus aż 4 MB pamięci cache L2. Co więcej, Core2 charakteryzował się miał także 64-bitowymi rozszerzeniami EM64T (Extended Memory technology), innymi dotychczas tylko z serwerowej wersji P4 (Xeon). Intel wszystko dobrze zaplanował: najpierw Tapes, a dopiero po nim „mobility” Core2. Mobility, bowiem Core2 bazować będzie na rozwiązaniach zastosowanych w Pentium M – procesorze bijącym właśnie rekordy popularności na rynku komputerów przenośnych. Układ ten, przycięty z bardzo wielkim zegarem, potrafi być równie wydajny co najszybsze P4. I to wszystko przy wielokrotnie mniejszym poborze prądu i znacznie niższej temperaturze pracy! Nagłe przerwanie prac nad bezpośrednim następcą Prescotta postawiło Intelu w bardzo trudnej sytuacji. Premiera Core2 pod koniec 2005 to termin zdecydowanie odległy. Najprawdopodobniej więc Intel podejmie próbę udrożnienia mobilnego Pentium znacznie szybciej. Po kasacji Tapesa firma skupiła się na jak najszybszym ukończeniu prac nad bezpośrednim następcą obecnego Pentium M, dwurdzeniowym Johnem. John produkowany ma być już w nowym, 65-nanometrowym wymiarze i ma posiadać 2 MB cache L2. Co więcej, posiadać tak dużego cache i dwóch rdzeni, procesor ten pobierać będzie jedynie 40-45 W mocy podczas gdy Prescott już dziś bez trudu przekracza 100 W. Pozostaje jednak kwestia oznaczenia nowej rodziny procesorów Intelu. Jak wydułaczyc szybsze, niż miano starszego zegara nowy układ jest szybszy od starego P4? Ano tak, jak do tej pory odpowiadano na AMD. Oczywiście Intel nie zdecydował się powielić oznaczeń konkurenta i wprowadził własne. I to już dziś, nie czekając na premierę biurkowej wersji Pentium M. Wszystkie procesory wyprodukowane w procesie technologicznym 90 nm i przeznaczone do nowego gniazda LGA775 sprzedawane będą z specjalnym liczbowym oznaczeniem modelu. Z pewnością minie trochę czasu, zanim rynek się z tym oswoi. Cieszy jednak fakt, że Intel w końcu odejdzie od czysto angiero-wego skłaniania wydajności procesorów.

Co dalej?

Porzucenie prac nad architekturą NetBurst nie oznacza, że Intel nie zamierza rozwijać Prescotta. Inicjując w tym celu edycję jego 64-bitowe rozszerzenia, zwiększy cache L2 do 2 MB i podniesie zegar magistrali FSB z 800 do 1066 MHz. To wszystko pozwoli dotrzeć do premier domowej wersji dwurdzeniowego Jobana. Dwurdzeniowe procesory w przyszłości niebawem także sprzedawać AMD. Czyżby procesory Intela i AMD już niedługo stały się podobne niezymi dwie krople wody?

O czym szumi w Sieci

Kulturowe DVD

Koncerty i wywiady z gwiazdami. W tym tygodniu w sieci pojawiły się dwa nowe DVD. Pierwsze to koncert zespołu The Rolling Stones z 2002 roku. Drugie to wywiad z gwiazdą muzyki rockowej, gitarzystą Ericem Claptonem. Oba DVD są dostępne w sprzedaży.

Komputerowe gadżety

W tym tygodniu w sieci pojawiły się dwa nowe gadżety komputerowe. Pierwszy to klawiatura z podświetleniem, drugi to myszka z podświetleniem. Oba gadżety są dostępne w sprzedaży.

Wirtualny świat

W tym tygodniu w sieci pojawiły się dwa nowe gry komputerowe. Pierwsza to gra o przygodowym charakterze, druga to gra o strategicznym charakterze. Oba gry są dostępne w sprzedaży.

40 dni w niebie

W tym tygodniu w sieci pojawiły się dwa nowe filmy. Pierwszy to film o przygodowym charakterze, drugi to film o dramatycznym charakterze. Oba filmy są dostępne w sprzedaży.

Pamięć z pamięcią

W tym tygodniu w sieci pojawiły się dwa nowe gry komputerowe. Pierwsza to gra o przygodowym charakterze, druga to gra o strategicznym charakterze. Oba gry są dostępne w sprzedaży.

Kinematyk

W tym tygodniu w sieci pojawiły się dwa nowe filmy. Pierwszy to film o przygodowym charakterze, drugi to film o dramatycznym charakterze. Oba filmy są dostępne w sprzedaży.

Wirtualny świat

W tym tygodniu w sieci pojawiły się dwa nowe gry komputerowe. Pierwsza to gra o przygodowym charakterze, druga to gra o strategicznym charakterze. Oba gry są dostępne w sprzedaży.



Radio z MP3 playerem

Cienki jak MuVo...

Odtwarzacze MP3 stają się coraz mniejsze, a ich producenci, uwiązani jak w ukropie, starają się upchnąć w miniaturowe obudowy jak najwięcej, a więc i bardziej przydatnych gadżetów. Również znana wszystkim firma Creative postanowiła pokazać, co w tej kwestii ma do powiedzenia – i tak oto powstał Creative MuVo Slim.

Odtwarzacz o wymiarach zbliżonych do gabarytów... karty kredytowej (grubość zaledwie 7,6 mm) zawiera cyfrowy player, radio FM oraz dyktafon. Urządzenie wyposażono w 256 MB pamięci, co pozwala na nagranie około 8 godzin muzyki w formacie WMA lub 4 godzin empetrójek. Dzięki wbudowanemu mikrofonowi MuVo Slim potrafi zarejestrować do 16 godzin na-

grań, rozmów czy notatek głosowych. Wbudowane radio jest w stanie zapamiętać 32 stacje radiowe, umożliwia także nagrywanie wybranych audycji bezpośrednio do formatu MP3.

Za światłem zewnętrznym MuVo komunikuje się przy pomocy złącza USB 2.0 i widziany jest przez komputer jako zwyczajny dysk zewnętrzny. To bardzo duża zaleta – aby zgrać muzykę nie trzeba używać żadnych idiotycznych Media Managerów, tak jak w niektórych produktach konkurencji. Player jest dostępny w sprzedaży w cenie około 1100 zł. Jak widać, nie jest tani, ale jego liczne zalety w zupełności usprawiedliwiają cenę, jaką trzeba za to urządzenie zapłacić.

JanSport prezentuje...

Plecak na laptopa

Przenośne komputery – jak sama nazwa wskazuje – powinny być wykorzystywane poza biurem. Niestety w podróży wszystko może się zdarzyć. Aby twój sprzęt nie ucierpiał, warto postarać się o odpowiednie zabezpieczenie delikatnej elektroniki. I tutaj pojawia się Shock-Shield™ – rewolucyjny system ochrony przenośnego komputera stworzony przez firmę JanSport.

Dla posiadaczy laptopów, sprzętu PDA, discmanów oraz innej elektroniki przeznaczono produkty z linii Computer B@gs, wśród których znalazły się nie tylko klasyczne torby, ale i wygodniejsze, a więc i bardziej przydatne plecaki. Oczywiście nie brakuje w nich

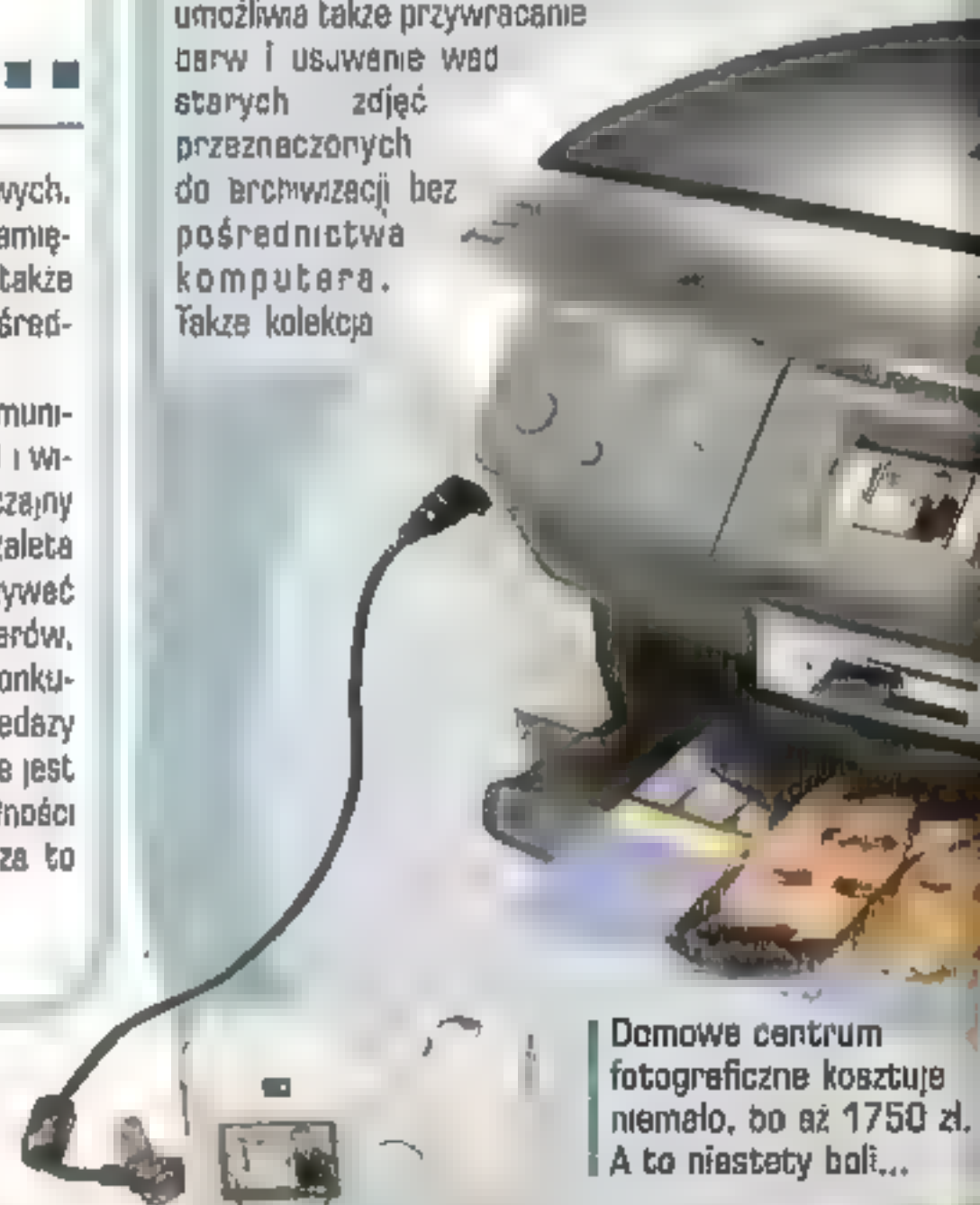
licznych kieszonek i przegródek, tak więc zabranie w podróż całego biura nie powinno stanowić problemu. Cena plecaka to 269,90 zł. Chcesz go mieć – zajrzyj na następną stronę.



Gadżety

Masz cyfrowkę? Fajnie. Chcesz ładne odbitki? No to już gorzej – bez wizyty w dobrym punkcie foto się nie obejdziesz! A może jednak? Wystarczy, że posiadasz nową drukarkę EPSON Stylus Photo RX 600. Właściwie nazwa drukarki jest tutaj nie na miejscu, bo ten kombajn bardziej przypomina domowe centrum fotograficzne połączone ze skanerem!

Urządzenie wykorzystuje technologię Exif Print i PRINT Image Matching, umożliwiając współpracę z wieloma rodzajami cyfrowek. Kolorowy wyświetlacz 2,5" pozwala na wybór zdjęć do druku bezpośrednio w drukarce, niezależnie od tego, czy są one zapisane na karcie pamięci, czy też skanowane z negatywu. RX600 umożliwia także przywracanie barw i usuwanie wad starych zdjęć przeznaczonych do archiwizacji bez pośrednictwa komputera. Także kolekcja



Domowe centrum fotograficzne kosztuje немало, bo aż 1750 zł. A to niestety boli...

Świat przenośnych komputerów LOOK'nij na to!

Jeszcze nie tak dawno przenośne urządzenia Pocket PC mogły tylko udawać poważne komputery. Teraz z powodzeniem potrafią zastąpić swoich większych braci. Wyposażone w Windows CE, z kolorowym ekranem LCD i dostępem do Internetu mogą zdobyć serce nawet najbardziej opornego zwolennika „blaszaków”.

Jednym z najnowszych przedstawicieli tej grupy jest Pocket LOOK serii 400. Śmiało można stwierdzić, że jest to prawdziwe przenośne biuro, umożliwiające zarządzanie kontaktami, odbieranie poczty elektro-

nicznej czy dostęp do biurowych baz danych. Nowy LOOK posiada 3,5-calowy ekran, zdolny wyświetlić 65.536 kolorów. W zależności od potrzeb można go wyposażyć w dodatkową pamięć albo urządzenia peryferyjne.

Ciekawostką jest fakt, iż LOOK posiada dodatkową wewnętrzną baterię pozwalającą na pracę przez 30 minut po usunięciu głównego źródła zasilania.

I na koniec najważniejsza informacja, czyli cena modelu 410 kosztuje 1300 zł netto, zaś 420 – 1550 zł netto.



Powrót króla... Viper

Uwaga, uwaga – nadciąga nowa megamyszka – Razer Viper. Urządzenie zaskoczy wszystkich użytkowników niesamowitą precyzją – gryzoń posiada sensor optyczny o rozdzielczości aż 1000 dpi! Nie bez znaczenia będzie także bardzo drapieżny i oryginalny wygląd myszki. Jeśli ktokolwiek myśli, że tak proste urządzenie nie może posiadać wyjątkowych bajerów, bardzo się zdziwi. Viper ma bowiem teflonowe ślizgacze, połączony styk USB oraz... an-

typośkiełkowe klawędzie boczne. Jego oprogramowanie pozwala na zmianę czułości w trakcie pracy, co na pewno docenią miłośnicy gier akcji.

Niestety, jak zawsze za luksusy przychodzi płacić, i to słono. Razer Viper kosztuje prawie 200 zł. Na otarcie łez po opróżnieniu portfela szczęśliwy posiadacz tego gadżetu otrzyma jeszcze zgrabne etui na myszkę i standardową płytkę CD ze sterownikami.

Młodzi, zdolni i piekielnie...

...niebezpieczni

Fascynująca opowieść o nastoletnich hakerach – hasło promujące „Pamiętnik hakerów” Dana Vertona nie pozostawia żadnych wątpliwości co do zawartości książki.

Autor przedstawia na polu sensacyjne, na polu biograficzne historie najsłynniejszych sieciowych włamywaczy. Wśród nich znaleźć się ludzie z grupy World of Hell, Prometheus, Noid, Mafiaboy, a także Genocide, autor słynnego manifestu „Społeczne podstawy hakerstwa”.

Jedni opływali we wszelkiego typu dobra, inni komputery widywali jedynie u znajomych, jeszcze

inni mieszkali w pozabawionych prądu barakach. Mimo to wszyscy stali się legendami, pozytywnymi (jak „braty kapelusze” Willie Gonzales czy jedna z niewielu dziewczyn w tym towarzystwie, Scarla Pureheart) bądź negatywnymi (Mafiaboy). Autor książki zrezygnował z opisów technik

włamań, lecz pokusił się o wskazanie cech, które – jego zdaniem – powinien posiadać doskonały haker. Wśród nich wyróżniają się upór, zdecydowanie i nieposkromiona chęć samodoskonalenia. „Pamiętnik hakerów” na polski rynek wypuściło Wydawnictwo Helion.



ślajdów może zblisnąć nowym blaskiem, gdyż zintegrowana przystawka do ślajdów umożliwia błyskawiczną digitalizację ślajdów malobrazkowych i negatywów. A posiadacze telefonów komórkowych z aparatem cyfrowym mogą wysłać swoje fotki, korzystając z technologii Bluetooth!

O czym marzy posiadacz telewizora o rozmiarze ekranu 14 cali? Oczywiście o modelu 29". A co się mu śni po nocach, gdy już kupi takiego „giganta”? Oczywiście... projektor! Teraz do wyboru są dwa świetne modele – projektor kina domowego dreamio™ EPSON EMP-TW10H oraz uniwersalny projektor multimedialny EPSON EMP-S1H.

Pierwszy to doskonały wybór dla każdego miłośnika kina i sportu. Limitowana seria Sport Edition Live zawiera w zestawie... konsolę Mi-

crosoft Xbox, gry NBA INSIDE DRIVE 2004, LINKS 2004 oraz zestaw Xbox Live Komunikator Set z dwumiesięcznym abonamentem próbnym.

Druga nowość to model uniwersalny. EPSON EMP-S1H zapewni ci nie tylko udane wieczory filmowo-sportowe. Sprzęt posiada oddzielne wyjście do monitora i wygodny w obsłudze pilot zdalnego sterowania, co sprawia, że jest prawdziwie innowacyjny

projektorem przydatnym w pracy, szkole i w domu.

Obydwa urządzenia, niestety, nie należą do tanich – wręcz przeciwnie, większości użytkowników mogą się wydawać nieprzyzwoicie drogie. Trzeba za nie zapłacić około 6600 złotych. To dużo – choć zapewne znacznie mniej niż koszt budowy tradycyjnego kina na kilkadziesiąt osób...

tekst: DziejDzi Michał „Joel” Zacharzewski, Dawid Muszyński, Andrzej „Cytalimeczka” Cwaling, Zdjęcia: Creative, Microsoft, JanSport, Epson, archiwum

O czym szumi w Sieci

W tym tygodniu: 1. Jak wygrać w grze... 2. Jak wygrać w grze... 3. Jak wygrać w grze...

W tym tygodniu: 1. Jak wygrać w grze... 2. Jak wygrać w grze... 3. Jak wygrać w grze...

W tym tygodniu: 1. Jak wygrać w grze... 2. Jak wygrać w grze... 3. Jak wygrać w grze...

W tym tygodniu: 1. Jak wygrać w grze... 2. Jak wygrać w grze... 3. Jak wygrać w grze...

W tym tygodniu: 1. Jak wygrać w grze... 2. Jak wygrać w grze... 3. Jak wygrać w grze...

W tym tygodniu: 1. Jak wygrać w grze... 2. Jak wygrać w grze... 3. Jak wygrać w grze...

W tym tygodniu: 1. Jak wygrać w grze... 2. Jak wygrać w grze... 3. Jak wygrać w grze...

W tym tygodniu: 1. Jak wygrać w grze... 2. Jak wygrać w grze... 3. Jak wygrać w grze...

W tym tygodniu: 1. Jak wygrać w grze... 2. Jak wygrać w grze... 3. Jak wygrać w grze...

W tym tygodniu: 1. Jak wygrać w grze... 2. Jak wygrać w grze... 3. Jak wygrać w grze...

W tym tygodniu: 1. Jak wygrać w grze... 2. Jak wygrać w grze... 3. Jak wygrać w grze...

W tym tygodniu: 1. Jak wygrać w grze... 2. Jak wygrać w grze... 3. Jak wygrać w grze...

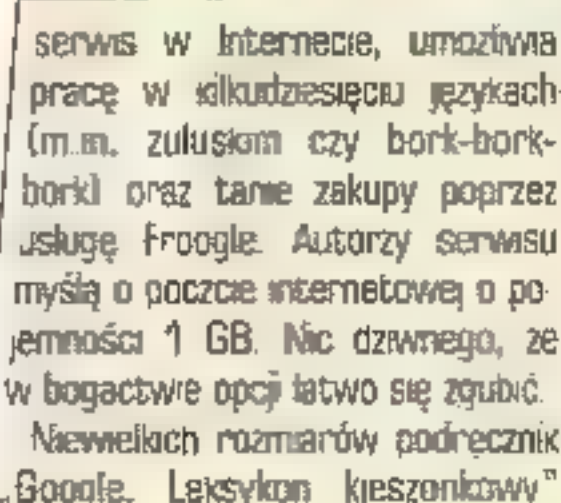
1. Introduction
 2. Background
 3. Methodology
 4. Results
 5. Conclusion
 6. References
 7. Appendix
 8. Index
 9. Glossary
 10. Summary
 11. Abstract
 12. Keywords
 13. Subject
 14. Topic
 15. Field
 16. Area
 17. Discipline
 18. Branch
 19. Division
 20. Department
 21. Faculty
 22. School
 23. College
 24. University
 25. Institution
 26. Organization
 27. Association
 28. Society
 29. Community
 30. Group
 31. Team
 32. Unit
 33. Section
 34. Division
 35. Department
 36. Faculty
 37. School
 38. College
 39. University
 40. Institution
 41. Organization
 42. Association
 43. Society
 44. Community
 45. Group
 46. Team
 47. Unit
 48. Section
 49. Division
 50. Department
 51. Faculty
 52. School
 53. College
 54. University
 55. Institution
 56. Organization
 57. Association
 58. Society
 59. Community
 60. Group
 61. Team
 62. Unit
 63. Section
 64. Division
 65. Department
 66. Faculty
 67. School
 68. College
 69. University
 70. Institution
 71. Organization
 72. Association
 73. Society
 74. Community
 75. Group
 76. Team
 77. Unit
 78. Section
 79. Division
 80. Department
 81. Faculty
 82. School
 83. College
 84. University
 85. Institution
 86. Organization
 87. Association
 88. Society
 89. Community
 90. Group
 91. Team
 92. Unit
 93. Section
 94. Division
 95. Department
 96. Faculty
 97. School
 98. College
 99. University
 100. Institution
 101. Organization
 102. Association
 103. Society
 104. Community
 105. Group
 106. Team
 107. Unit
 108. Section
 109. Division
 110. Department
 111. Faculty
 112. School
 113. College
 114. University
 115. Institution
 116. Organization
 117. Association
 118. Society
 119. Community
 120. Group
 121. Team
 122. Unit
 123. Section
 124. Division
 125. Department
 126. Faculty
 127. School
 128. College
 129. University
 130. Institution
 131. Organization
 132. Association
 133. Society
 134. Community
 135. Group
 136. Team
 137. Unit
 138. Section
 139. Division
 140. Department
 141. Faculty
 142. School
 143. College
 144. University
 145. Institution
 146. Organization
 147. Association
 148. Society
 149. Community
 150. Group
 151. Team
 152. Unit
 153. Section
 154. Division
 155. Department
 156. Faculty
 157. School
 158. College
 159. University
 160. Institution
 161. Organization
 162. Association
 163. Society
 164. Community
 165. Group
 166. Team
 167. Unit
 168. Section
 169. Division
 170. Department
 171. Faculty
 172. School
 173. College
 174. University
 175. Institution
 176. Organization
 177. Association
 178. Society
 179. Community
 180. Group
 181. Team
 182. Unit
 183. Section
 184. Division
 185. Department
 186. Faculty
 187. School
 188. College
 189. University
 190. Institution
 191. Organization
 192. Association
 193. Society
 194. Community
 195. Group
 196. Team
 197. Unit
 198. Section
 199. Division
 200. Department
 201. Faculty
 202. School
 203. College
 204. University
 205. Institution
 206. Organization
 207. Association
 208. Society
 209. Community
 210. Group
 211. Team
 212. Unit
 213. Section
 214. Division
 215. Department
 216. Faculty
 217. School
 218. College
 219. University
 220. Institution
 221. Organization
 222. Association
 223. Society
 224. Community
 225. Group
 226. Team
 227. Unit
 228. Section
 229. Division
 230. Department
 231. Faculty
 232. School
 233. College
 234. University
 235. Institution
 236. Organization
 237. Association
 238. Society
 239. Community
 240. Group
 241. Team
 242. Unit
 243. Section
 244. Division
 245. Department
 246. Faculty
 247. School
 248. College
 249. University
 250. Institution
 251. Organization
 252. Association
 253. Society
 254. Community
 255. Group
 256. Team
 257. Unit
 258. Section
 259. Division
 260. Department
 261. Faculty
 262. School
 263

zorzbing-kajaki
nurkowanie-
MX-down

RED-ACTION

szukaj w książkach & type

Koniec z głupimi pytaniami?

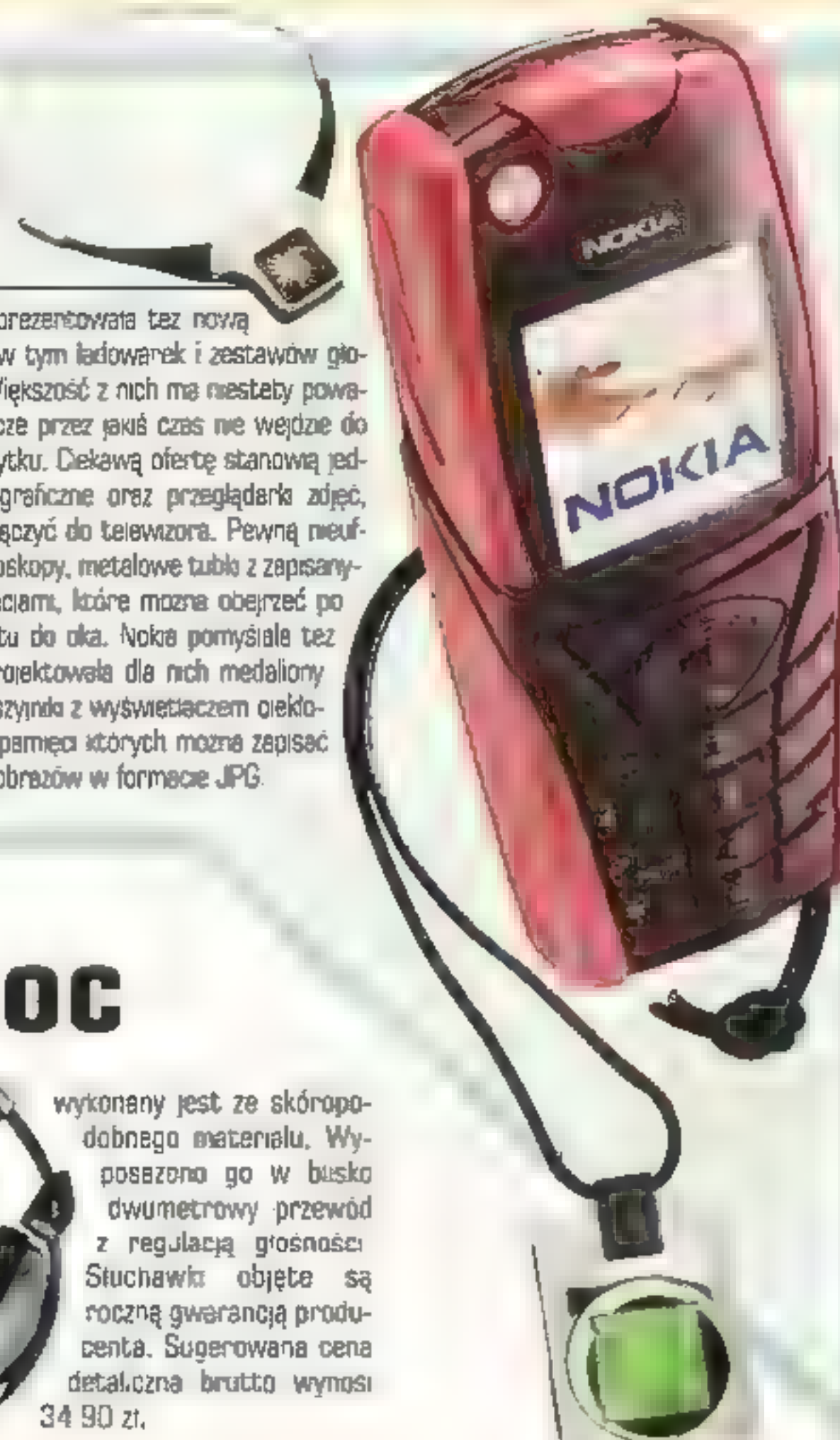


dość dokładnie opisuje możliwości wyszukiwarki. Czytelnik krok po kroku poznaje kolejne komendy zawężające obszar poszukiwań, rozmaite „gwiazdki”, „minusiki”, a także słowa kluczowe typu related, site, inanchor, murl czy intitle. Zagłębia się też w kategorie i grupy dyskusyjne oraz uczy obsługi wyszukiwarek grafiki i wiadomości. Książka napisana jest przystępnym językiem. Wzrostem jest też cena – wydawnictwo Helion życzy sobie 10 zł za egzemplarz.

NOKIA do zadań specjalnych

Były sportowe koszulki, później samochody i zegarki. Wreszcie przyszedł czas na telefony. Wewnątrz odpornej na kurz i wstrząsy Nokii 5140 znajdziesz m.in. cyfrowy kompas, radio FM, latarkę, specjalną aplikację treningową oraz aparat fotograficzny VGA. Największą nowinką jest jednak technologia push-to-talk („naciśnij i rozmawiaj”), umożliwiająca połączenie się z wybranym numerem za pomocą jednego tylko przycisku. Dzięki temu 5140 przypomina krótkofalówkę o nieograniczonym zasięgu. Jest tylko jeden problem – na razie zaden z polskich operatorów GSM nie zapowiedział wsparcia dla tej właśnie nowinki technicznej. Rozmowy trwają...

Finska firma zaprezentowała też nową linię akcesoriów, w tym ładowarek i zestawów przenośnych. Większość z nich ma niestety porównywalne ceny i jeszcze przez jakiś czas nie wejdzie w powszechny użytek. Ciekawą ofertę stanowią jednak aparaty fotograficzne oraz przeglądarki, do których można podłączyć do telewizora. Pewną nowinką będą kalejdoskopy, metalowe tuby z zapisami wewnątrz zdjęciami, które można obejrzeć po przyłożeniu gadżetu do oka. Nokia pomyślała też o kobietach. Zaprojektowała dla nich medaliony RX-3, nieduże naszyjniki z wyświetlaczem ciekłokrystalicznym, w pamięć których można zapisać aż osiem małych obrazów w formacie JPG.



Do stuchania i gadania

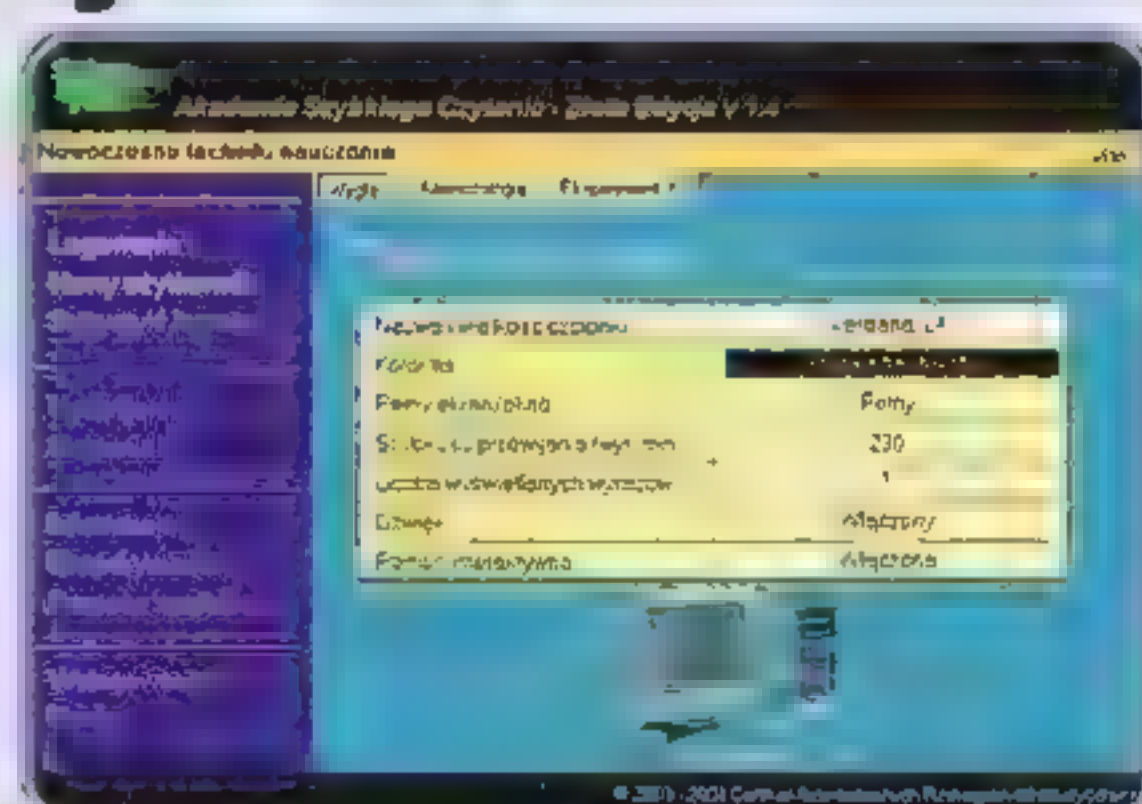
Słuchawki z mikrofonem Power Sound AM-10 są najnowszym produktem marki ART, wprowadzonym do oferty firmy Multioffice. Dzięki solidnej konstrukcji tłumiącej zewnętrzne dźwięki oraz czułowemu mikrofonowi urządzenie nadaje się nie tylko do słuchania muzyki, a e również do rozmów przez Internet oraz nauki języków obcych. Sprzet

wykonany jest ze skóropodobnego materiału. Wyposażono go w busko dwumetrowy przewód z regulacją głośności. Siuchawki objęte są roczną gwarancją producenta. Sugerowana cena detaliczna brutto wynosi 34 90 zł.

Każdy może śmigać po tekście jak kosiarka po trawie...

Czy da się przeczytać cały numer CLUCKA! w jedną, górą dwie godziny? „Owszem!” – zdają się twierdzić twórcy Akademii Szybkiego Czytania. „Już po pierwszym dniu nauki z naszym programem człowiek radzi sobie z tekstem o 15% procent szybciej!”

Prosty, lecz przejrzysty interfejs nie sprawia większych kłopotów. Użytkownik zakłada sobie konto, wybiera tekst, który chce przeczytać, po czym zaczyna szkolenie. Ćwiczy szybkość wychwytywania napisów a także poszerza kąt widzenia. Po każdym teście ogląda swoje statystyki i komentarze. Swoistą ciekawostką jest eksperyment X, tryb mający na celu pogłębienie koncentracji użytkownika. Oddziałuje on na mózg za pomocą odpowiednio spreparowanego szumu w słuchawkach oraz prostych efektów wizualnych. Podobną technikę zastosowano w Site Learning System. Program kosztuje niecałe 10 złotych i można go zakupić za pośrednictwem serwisu Awego.pl. Więcej informacji – www.szybkiczytanie.net



premiere
25.06

Film powstał na fali popularności oryginalnego „Cube” – wielkiego przeboju sprzed sześciu lat. Tym razem producenci postawili na widowiskowe efekty specjalne oraz liczne mylne tropy. Do zabójczej kostki wrzucili też Maksa, projektanta gier komputerowych. Pracę na planie utrudniały tysiące jasno świecących świetlówek. Aktorzy i filmowcy *de facto* nie rozstawiali się z okularami sło-

Kontynuację wyreżyserował Polak, Andrzej Sekula, znany dotychczas ze współpracy z Quentinem Tarantino – robił zdjęcia do „Pulp Fiction”. Spisał się na tyle dobrze, że pozwolono mu przygotować kolejne filmy (m.in. biografię boksera Sonny Listona „Night Train”, sensacyjny „Old Soldiers” oraz film o narkotykowym królu Pablo Escobarze). Jeśli więc chcesz zobaczyć niekonwencjonalny thriller science-fiction i przekonać się, czy zapalony programista, a jednocześnie gracz jest w stanie wyrwać się z przerażającej pułapki, wybierz się do kina na „Cube 2”!



premiero
2.07



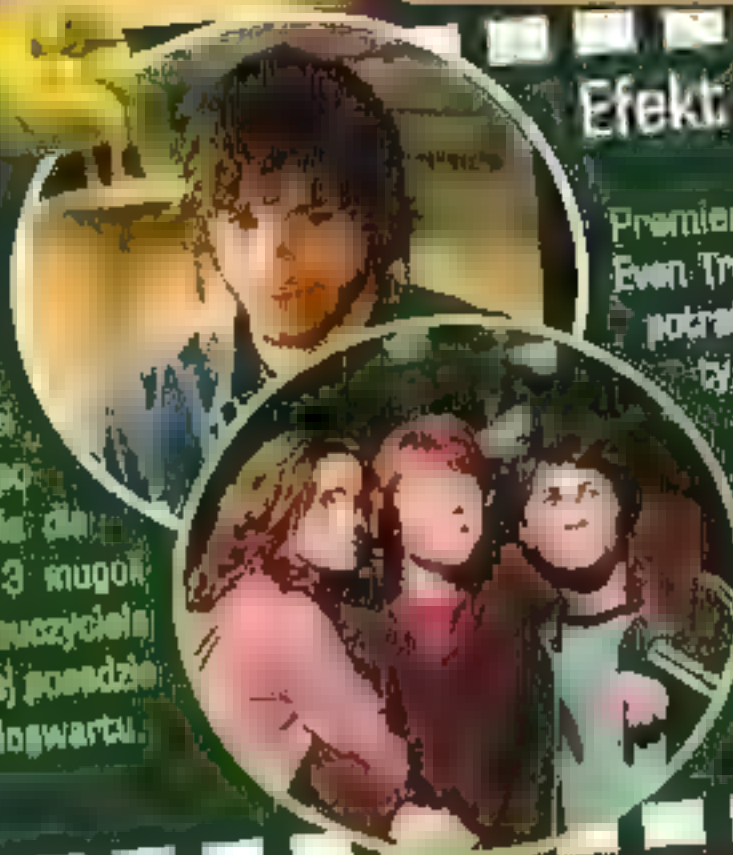
Czekaliśmy, czekaliśmy, czekaliśmy. Laziliśmy z nudy na tandetne filmy, dłużej w nosie, czytaliśmy książki, w których humoru było za grosz. Wreszcie doczekaliśmy się! Ohydny ogr wraz ze swoim nadmiernie paplającym osłem i ukochaną księżniczką Fioną, powracają w chwale, tym razem jako żywe i kochające się rodzinka. Po wroczystym ślubie i hucz-
nym weselu młoda para
edze do krainy „Za
siedmioma górami, za
siedmioma asami”. Zako-
chani mają się tam
spotkać z rodzicami
księżniczki. I tu pojawia
się zasadniczy problem.
Otoż król ubił interes

z jedną z wrózek. Ustalił, iż jego córka Fiona pośubi syna wróżki, łowelasa „ks.ęcia z bajki”, a wcześniej porzuci chodzący kawałek cuchnącego, zielonego lajpa. By się pozbyć niechcianego zięcia, władca wynajmuje zawodowego zabójcę – kota w butach. Kiciak oprócz odjazdowych trzewków, ma wielki problem z... kłaczkami. Dowiesz się także, że kto ma guziczki, ten ma władzę

Zabawa jest – tak jak w poprzedniej części – znakomita. Perfekcyjnie podłożone głosy Jerzego Stuha, Zbigniewa Zamachowskiego i Wołcacha Manne gwarantują niekontrolowane wybuchy śmiechu. Ten tytuł to obowiązkowe pozycje na lato!

Przybliżony: 4.02.2020

Premiera: 4 czerwca
Po krótkiej przerwie Harry powraca do Hogwar-
tu. Głównym tematem jest niebezpieczeństwo i postać
czarodziejów. Przetrząsamy strachy Azkabana po-
czątkują Syriusza Blacka, uścisnąć i wzięcie dla
czarodziejów, oskarżonego o zamordowanie 13 mugol-
ów. Petera Pettigrew. Poznaj także nowego nauczyciela
obrony przed czarną magią, dowiedz się o nowej postaci
Hagrida oraz odkryjesz najciemniejsze tajemnice Hogwartu.



Efekt motyla

Premiera: 11.02.2014

Premiera: 17 czerwca
Ewan Trekon (Ashton Kutcher) posiada moc, dzięki której
potrafi odczytać bieg swojego niedalekiego życia. Nie
tylko, gdy zaczyna na nowo tworzyć swoją przeszłość,
zmienia także los ludzi, którzy mieli z nim jakikolwiek
kontakt. Wydarzenie powoli wyrywa go spod
kontrol i bliżej mu osoby zaczyna umierać. Aby
uratować swą przyszłość, Ewan musi przypomnieć
sobie wszystkie ważniejsze wypadki ze swej prze-
szłości. To nie jest zwykły paradoks!

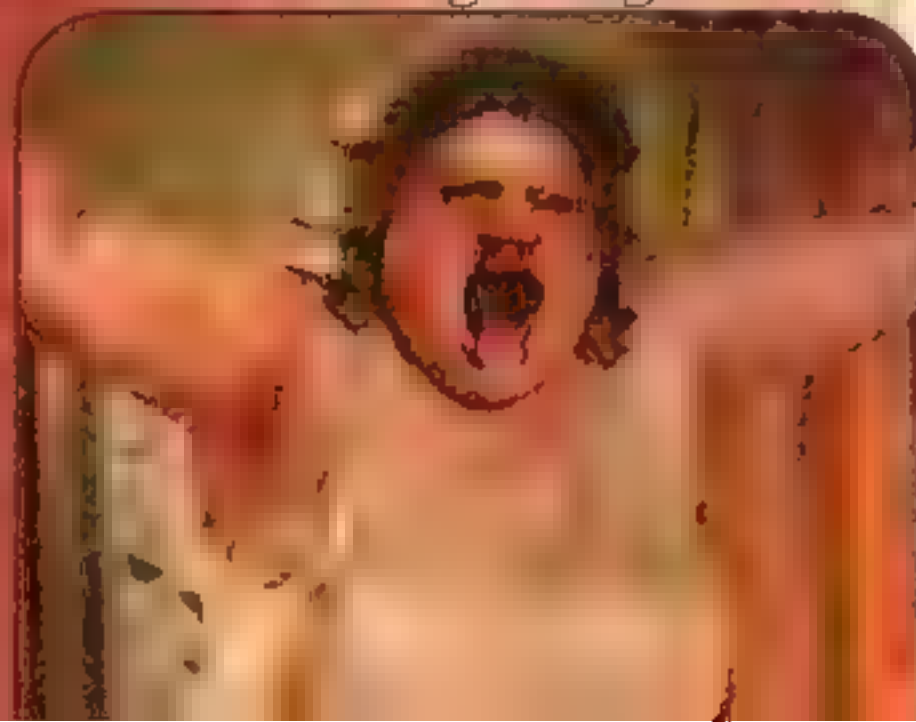
Władca Pierścieni
Trylogia na DVD

Tenzekir

Remake jednego z największych klasyków z gatunku horrorów. Nie jest to jednak uwspółcześniona ramotka w stylu "Van Helsinga" – scenarzyści zadbał o oryginalne pomysły i świeże rozwiązania, wzbogacił obraz o nowe postacie, wątki czy zdarzenia. Jedyna, co pozostało z oryginału to tytuł i panosząca się po miasteczku zombia. Historia zaczyna się identycznie jak poprzednio. Na świat spada tajemnicza plaga, umierają powstają zaś swoicki (zapewna niewygodnych) grobów i wyrażają ochotę na ludzką krew. Choć oba rozprzestrzenia się z niesamowitą pręd

kością, pochłaniając wszystkich wokół. Nie-
liczne grupy ocalałych ludzi chroni się
w najbezpieczniejszym miejscu na Ziemi
- wielkim supermarkiecie. Wśród shoppin-
gujących szczęśliwców znajdują się piele-
gniarka, biznesman i policjant. Jednak po
dłuższym czasie zapasy wody, jedzenia oraz
cierpliwość ocalałych zaczynają się kończyć.
Na domiar złego rzesze zombie przypuszczają
kolejny szturm na centrum handlowe, po-
dobny do tego pod Blue City. Ostatni
bastion ludzkości jest poważnie zagrożony.
Reżyser zapowiada, że końcówka filmu będzie
zaskakująca. Zobaczmy.

Świt żywych trupów



premiero
11.06

Redaktorzy czy roznosiciele?

Wiem, że nie będę zbyt oryginalny, ale naprawdę uwielbiam wasze pismo! Kupuję dwa pisma komputerowe: „CD-Action” oraz CLICK! Ale wolę wasze! Mam pytanie! W numerze 5/2004 na list niejakiego Petera, w którym prosił, żebyście dali mu grę, odpowiedziście stanowczo NIE!!! Po części się z wami zgadzam, ale niektórych gier w Polsce po prostu nie da się kupić, a firmy wysyłkowe biorą majątek za przesyłkę za granicę! Lecz wy, jako pismo komputerowe, często bywacie za granicą, więc gdyby ktoś pokrył cały koszt transportu, to może jednak moglibyście sprowadzić grę! Nawet jeśli nie dacie tego mała w numerze, chociaż odpowiedzieć!

Profil

Drogi chłopczko! Czy ty myślisz, że ja nie mam nic innego do roboty, jak kupować w zagranicznych sklepach i przewozić gry dla hordy nieznanym sobie facetów? Chyba musiałbym się zamienić na głowę już wiesz z czym... Poza tym Peterowi nie chodziło o to, abyśmy mu przewieźli grę, a o to, byśmy mu zafundowali polską specjalną edycję BALDUR'S GATE. I druga sprawa: koszt wysyłki z zagranicznych sklepów internetowych nie są wcale aż tak duże, a istnieją również nieliczne sklepy wysyłające towary bez liczenia kosztów przewozu.

Więcej panienek i strzelania!

Jesteście super i w ogóle! A teraz jak was ugłaskałem, czy moglibyście dać do nowego numeru jakąś dobrą strzelankę FPP? A, i dawajcie więcej panienek!

Bart Vader

No cóż, w pewnym sensie strzelanką jest THIEF 2, chociaż z uwagi na „dyskretność”, jaką musi się popisywać bohater tej gry, lepiej byłoby ją nazwać skradanką. A panienki wracają w chwałę! Tyle już było listów od was na ten temat, że nie mamy serca odmawiać dłużej, zwłaszcza że odmawialiśmy wbrew własnej woli...

Chcę żółwi!

Jak moglibyście nie zrecenzować TEENAGE NINJA MUTANT TURTLES? Ta gra zasługuje na miejsce



w waszej gazecie. Wy tymczasem zamiast takich hitów dajecie gry na ledwo 3. Nie mówcie, jakich gier nie kupować, tylko jakie kupować.

Zimolub

A powiedz mi, misiu, skąd ty tę gierkę masz (jeśli mówimy o PC, a nie PS2, bo konsolową wersję faktycznie dystrybuje CD Projekt)? Bo chyba nie ze sklepu... Poza tym TNAVT dostała na Zachodzie średnią ocen 57 procent, więc jakiś hit to to nie jest. Raczej badziew... A my musimy recenzować również gry, którym dajemy 2 lub 3 punkty, zwłaszcza jeśli są to tytuły głośno reklamowane. Dlaczego? Aby was przestrzec i ocalić wasze pieniądze!

Zrób to sam!

Od dawna czytam CLICKA!, jest spoko, trzymać tak dalej! Piszę, ponieważ chciałbym o coś zapytać – czy piractwem byłoby, gdybym pozrywał minigry z internetu i tapety z płyt dołączanych do różnych czasopism na jedną płytkę i ją sprzedał?

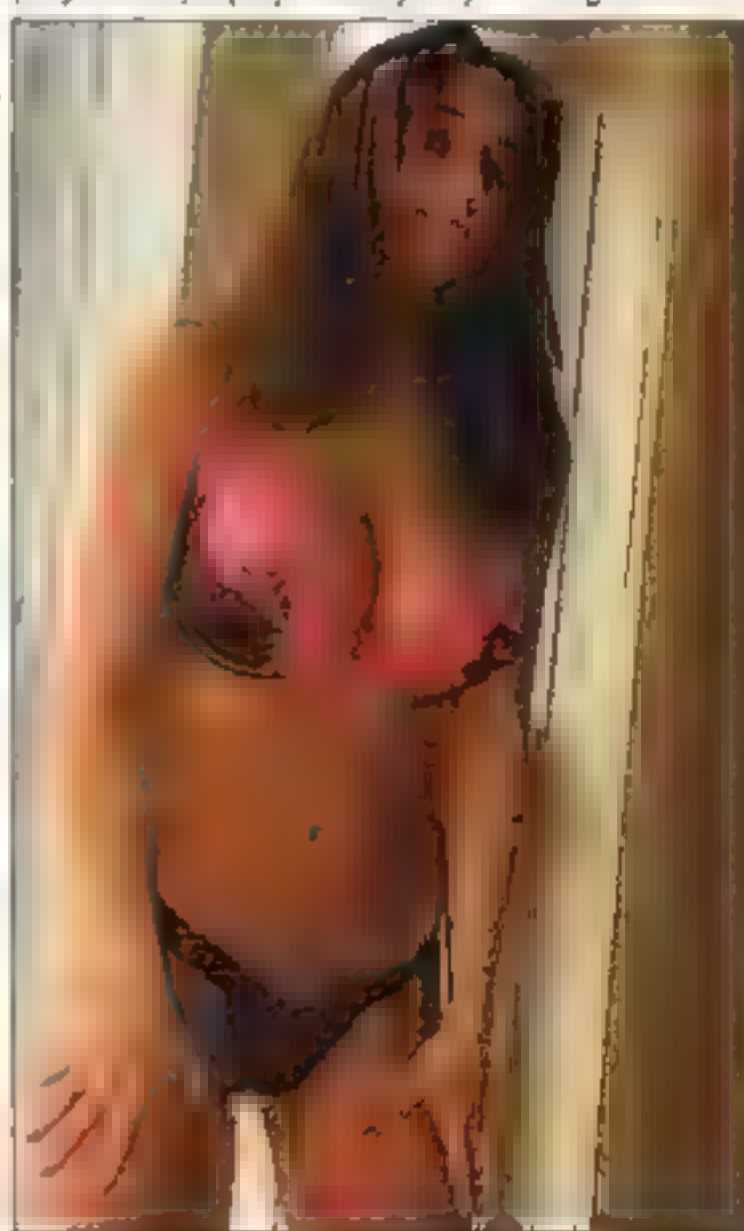
Oczywiście, byłoby to przestępstwo. Nie wolno ci korzystać z efektów czyjejś pracy. Bo ktoś te gry przecież zrobił, ktoś te tapety przygotował. Twoje pytanie jest mniej więcej tak samo mądre jak: „Czy mogę na stacji benzynowej wziąć paliwo za darmo, jeśli przyniosę własny kanister?”.

Nowe oblicze CLICKA!

Ten e-mail skierowany jest do wujka Randalla. Niech ta przerosnięta kijanka zwane Froggerem (czy jak mu tam) nie tyka tego listu! (Właśnie go dotknęłam, BWAHAHA! – Frogger) Mail jest chroniony antyzabołem (tj. wybuchu, gdy w pobliżu znajdzie się jakaś obsługa, zielona pacynka, która tylko wydaje z siebie kum-kum).

W nr 5/2004 Michu & Troy piszą, że CLICKA! czytają tylko dzieciaki i ministrowie. Rany Julek, jak czytam taki list, to przyglądam się uważnie temu, co trzymam w rękach, bo mam wrażenie, że dorwałem jakąś przewodnik katolicki, a nie magazyn o grach. Fakt, jedyną, co razi mnie w CLICKU!, to jego tytuł – trochę dziecinny, ale to nie znaczy, że pismo to czytają jakieś kurduple. Dzieciaki to mogą czytać „CyberMychę”, ale nie CLICKA!... Druga sprawa, muszę wam powiedzieć, żeście przez te 4 lata nieźle się zmienili. Gdy tak zaglądam do starego numeru i patrzę na dział listy, co widzę? Grzeczne liściki – jeszcze grzeczniejsze odpowiedzi. A teraz... hmm... widzę, że dorósłiscie.

Chciałbym też coś powiedzieć na temat piractwa. U mnie na osiedlu prawie każdy ma piraty. Gdy kupię jakąś oryginalną, to większość mi wypomina, że niepotrzebnie, bo za cenę jednej gry mogę na stadionie kupić kilka gier pirackich. Szkoda tylko, że oni nie rozumieją, że piraty nie przynoszą żadnej frajdy. Tylko zakup oryginalnej gry przynosi najwięcej radochy, czy nikt tego nie czuje?



czytelnicy pytają... Joel odpowiada



• W czasie gry w CALL OF DUTY komputer zaczął mi dyktować tytuły. Tata powiedział, że to na pewno taki niewczesny efekt specjalny (mam Radeona 9500), ale wczoraj sprzęt odmówił posłuszeństwa. Co robić?

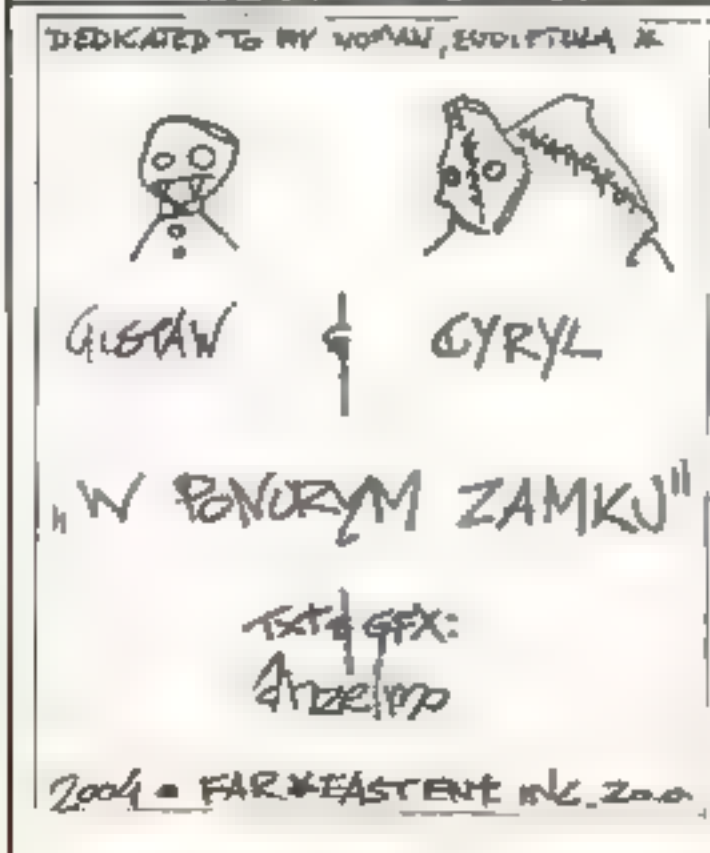
• Dyktował mi tytuły, czyli wsparł? Hmm, nowe „Radio” ruszają, oblatują dyktando, krzesają nawet listy, głośno i bulgotają, ale tylko cyrylicą. To problem software'owy. Zainstaluj nowe stery do klawisza Any Key, powinno pomóc!

Wojciech Wójcik

je? Nie wiem jak inni, ale gdy ja otwieram pudełko, to tylko mi ślinka cieknie, nie mogę się doczekać grania. Za 100 złotych wolę kupić jedną a porządną grę, niż 3-5 jakiś rusłach, nie zawsze poprawnie działających pracach kopi. Mimo że tak tępe prątów, muszę przyznać, że sam mam coś na sumieniu. Mam 16 lat, czyli jeszcze nie pracuję, i mimo że każdą kasę, jaką dostaję (na urodziny, święta itp.), przeznaczam na oryginalne, to nie stać mnie niestety na wszystkie gry. Dlatego niekiedy pożyczam od kumpi piraty i je sobie instaluję (czasem przegrywam – dla siebie), ale nie dam (zażwyczaj) tyle frajdy co oryginalne. To nie to samo. Oryginał ma tę dziwną moc, która przyciąga i zadawala gracza... Z drugiej jednak strony, piractwo ma też (dla mnie) plusy. Zawsze można zamontować grę, pograć w nią i zobaczyć, czy się podoba. Jeśli tak – można iść do sklepu, jeśli nie – gierkę usuwamy. Wiem, wiem, teraz powiecie, że od tego są wersje demo, ale czasami jest lepiej zobaczyć pełną wersję.

Ali Bongo

Przyznam Ci szczerze i z ręką na sercu, że mnie nazwa CLICK! też razi (właśnie z uwagi na infantylizm). Ale, niestety, odziedziczyliśmy ją z dobrodziejstwem inwentarza, a teraz jest już na rynku znana, ustalona marka i zmienianie jej byłoby samobójczym strzałem. CLICK! faktycznie ewoluował, gdyż naszą ambicją było przekonanie czytelników, że jesteśmy magazynem publikującym teksty, które zarówno poważnie traktują czytelnika, jak i mówią do niego jego własnym językiem (no może bez tych wszystkich słów na k... i p... :)). A jeśli chodzi o kwestie piractwa, to gratuluję postawy. Jak na 16 lat, masz bardzo poważne podejście do życia. I dobrze!



ciąg dalszy listów – str. 66

ODKRYJ KOMIKS NA NOWO!

- W KAŻDY PIĄTEK • W KAŻDYM MIEŚCIE
- NA KAŻDĄ KIESZEŃ



**DOBRY
KOMIKS**

CZYTAJ TEŻ!



**STREET
FIGHTER**

**AŻ 52 STRONY
TYLKO
4⁹⁰/_{zł}**

**SZUKAJĄCY ZABÓJCZĄ SWEGO MISTRZA RYU
STAJĄ SIĘ CELEM BISONA I JEGO
ZBRODNICZEJ ORGANIZACJI SHADALOO**

WWW.DOBRYKOMIKS.PL

Przedpremierowo

Mam do was kilka pytań. Jakim sposobem opisujecie gry przed pojawieniem się ich na rynku polskim? Skąd bierzecie tytuły, które jeszcze nie wyszły? Czy możecie mi powiedzieć, gdzie kupić takie gry?

Buda

Taaak, gdzie kupić takie gry? A jak ulepić kule ze śniegu, który spadnie jutro? Jak nie ma w sklepach, to nie ma i tyle. Natomiast wszystkie firmy polskie i zachodnie udostępniają dziennikarzom wersje przygotowywane do produkcji (najczęściej na tzw. „srebrnych płytkach”). Chodzi o to, aby recenzja ukazała się tuż przed premierą lub kilka dni po niej. Bo dla dystrybutora to żaden interes, jak recenzja pojawi się po dwóch miesiącach od ukazania się programu w sklepach!

Złodziej szuka

Wiedziecie co, ja normalnie zaraz wysiedzę wściekły. Siedzę przy tym pudle już 6 godzin i za cholerę nie mogę nigdzie znaleźć napisów do SHREKA 2! Ściągnąłem już film, ale napisów nie ma! Co jest?! Wszyscy w Necie wręcz pożądamy napisów do tego filmu! Przecież są na tym świecie (jeszcze) jacyś dobruśni tłumacze. Moglibyście skombinować jakoś te napisy do SHREKA 2?

Haker

Jedynie, co mógłbym ci, złodzieju, skombinować, to solidnego kopa w dupę. Ładny masz szacunek dla autorów tego filmu, skoro chcesz ich okraść, nie płacąc za bilet do kina lub płytę DVD.

a zamiast tego ściągając piracką wersję. Którą, nawiasem mówiąc, jakiś podobny tobie szubrawiec nakręcił w kinie schowaną w majtach kamerą... I jak już koniecznie musisz ciągnąć z Sieci DivXy, to przynajmniej naucz się angielskiego! -- Frogger!



Internetowe matolki

Mam prośbę: moglibyście mi przysłać opis wszystkich misji do gry EMERGENCY 2? Bo mam problem z jedną z nich!

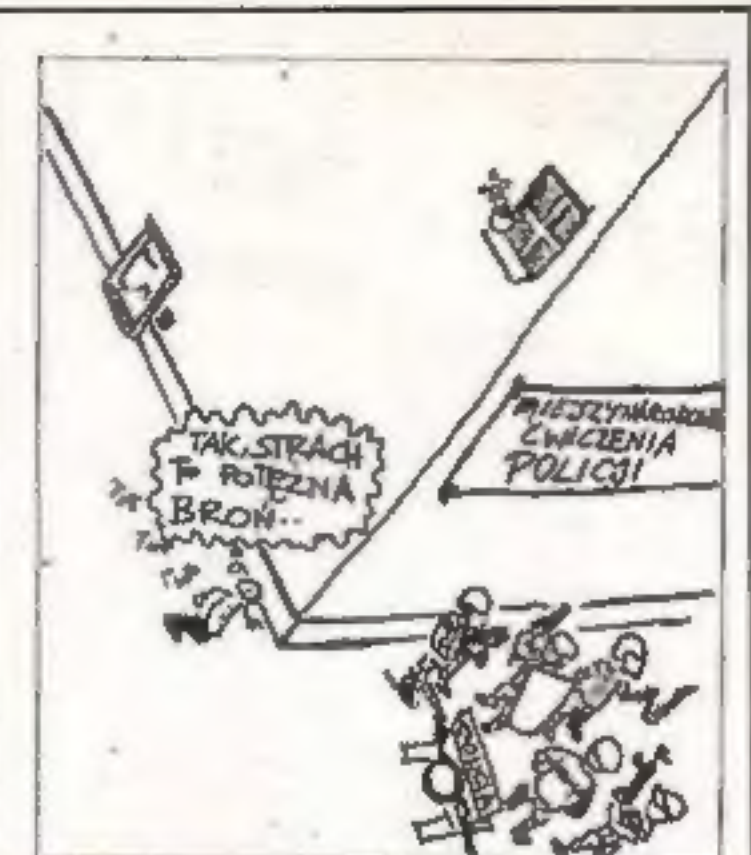
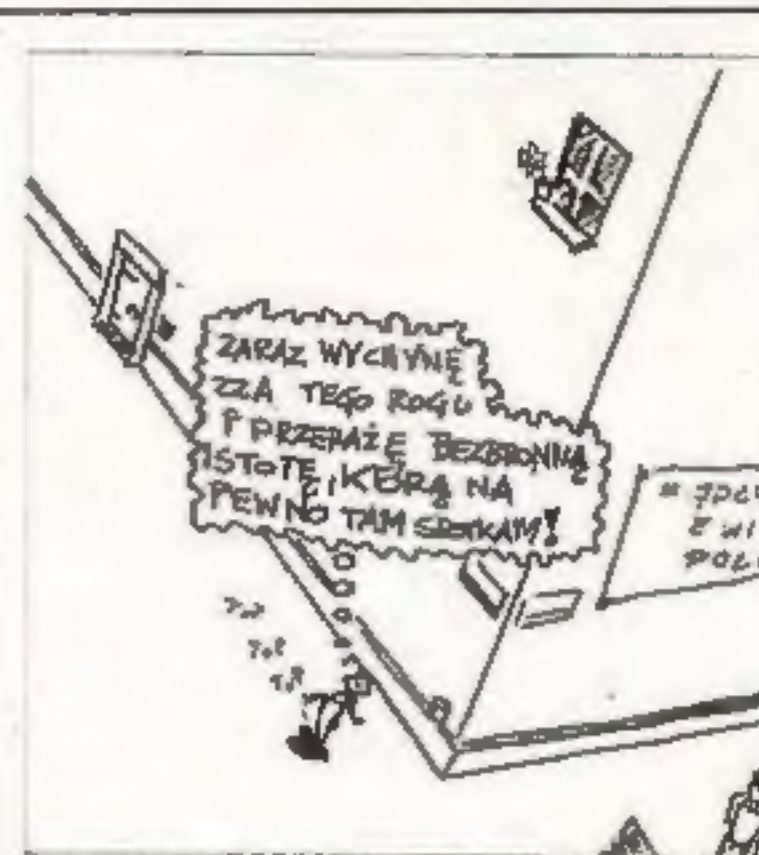
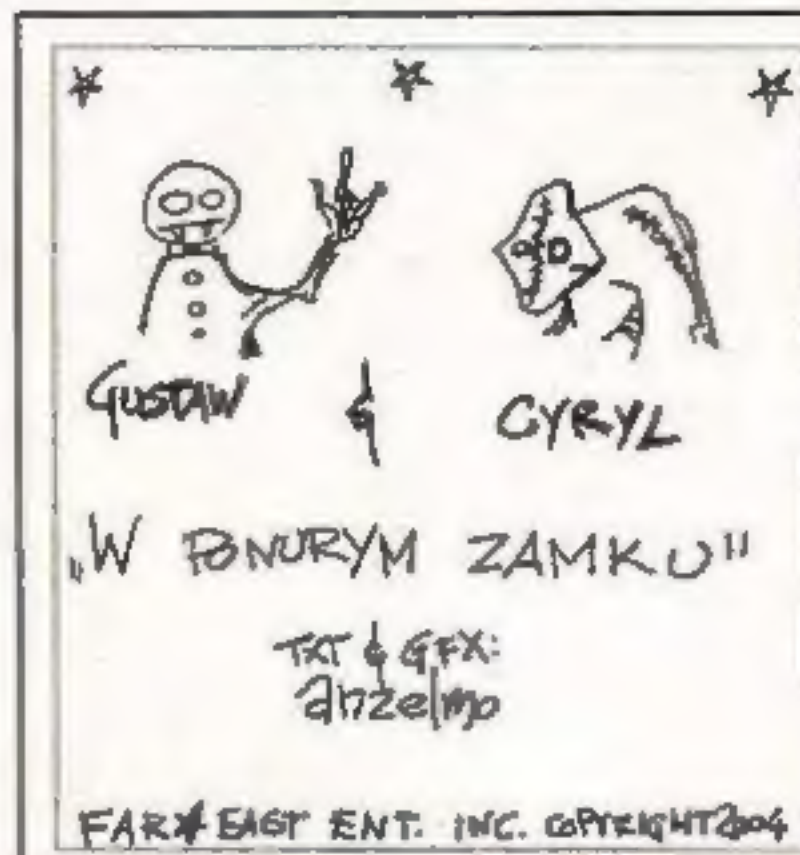
Damian

Mam do was ogromną prośbę! Dostałem na urodziny gry: BALDUR'S GATE, ICEWIND DALE, PLANESCAPE TORMENT i FALLOUT. Nie mogę ich przejść. Bardzo bym was prosił, czy moglibyście

do którejś z nich na łamach waszego wspaniałego pisma wydrukować poradnik? Byłbym wam bardzo wdzięczny!

Jurek

Czy wiecie, że ludzie tacy jak wy są w redakcjach pism komputerowych obiektami żartów, kpin oraz szyderstw? Dlaczego? Ano dlatego, że macie dostęp do Internetu (listy posłaliście za pomocą poczty elektronicznej), a nie potraficie z niego korzystać. Niemal w każdym zestawie listów, jaki czytam co miesiąc, pojawiają się te durnowate prośby o kody albo poradniki do jakichś starych gier, o których już zdążyłem zapomnieć. I co myślicie? Że zamierzamy dla kilku osób w Polsce cztery lub sześć stron pisma, żeby napisać poradnik do jakiegoś starociu, który każdy normalny gracz dawno przeszedł? A może byście ruszyli swoimi mózdkami wielkości łabków od szpilek i spróbowali znaleźć poradniki, o które prosicie, w Sieci? Internet JEST kopalnią informacji.



Rozwiązania konkursów

CLICK 04/04 str. 57

Gry otrzymują: Damian Mendowski, Solec Kujawski; Adam Turek, Jabłonna; Magdalena Piętkowska, Radom; Małgorzata Szewczak, Wrocław; Rafał Adamski, Ukta; Jarosław Kowalski, Kwidzyn; Joachim Massak, Grudziądz; Roman Frankowski, Świdnica; Patrycja Felicja, Książnica; Tomasz Kucner, Luboń; Daniel Celnik, Piekary Śląskie; Krzysztof Śliwa, Biata Niska; Piotr Józwiak, Wrocław; Jadwiga Zabińska, Frliej; Grzegorz Jania, Wolomin; Krzysztof Gródecki, Lubin; Ewa Dulnik Sopczuk, Lublin; Grazyna Górka, Dąbrowa Kujawska; Michał Bednarski, Jastrzębie; Daniel Sulima, Sucha Beskidzka.

Książkę „Krypta Zgrozy” dostaną: Karol Wasiluk, Kleszczewo; Jakub Cichoń, Tarnów; Zbigniew Chruściński, Ostrołęka; Michał Deczkowski, Gdańsk; Łukasz Zedworny, Augustów; Paweł Wieczorek, Dąbrowa Górnicza; Michał Nowak, Jelenia Góra; Zuzanna Sulimuna, Warszawa; Zbigniew Pękowski, Karwia; Anna Perzyna, Opole.

Książkę „Królowa Pejcznych Otchłani” dostaną: Łukasz Kobel, Szklarska Poręba; Damian Janusz, Brzeszcz; Przemysław Uńcar, Prudnik; Mateusz Podziński, Nakło Śląskie; Dorota Winniczajtyś, Gdańsk; Krzysztof Pilarz, Nowy Sącz; Sebastian Mazurek, Szczecin; Małgorzata Chojacka, Kraśnik; Bogdan Binek, Wodzisław Śląski; Krystian Kłiewicz, Ostroda.

CLICK 6/04 str. 25

Gry NEVERWINTER NIGHTS otrzymują: Szymon Motyka, Żywiec; Dawid Mróz, Zabrze; Anna Kasperowicz, Łowicz; Krzysztof Stępniewski, Warszawa; Daniel Strzałka, Dębica; Alina Maćkowiak, Nowy Tomyl; Paweł Borowy, Ostrow Mazowiecka; Sławo-

mir Pacak, Szczecinek; Maciej Słekiński, Suchy Las; Łukasz Lato, Ostrow Mazowiecka; Kamil Zlotowski, Elk; Paweł Wrona, Świdnik; Mateusz Chodorowski, Elbląg; Krzysztof Kopecki, Białe Błota; Michał Tyśiak, Szczecinek; Elżbieta Nowak, Środa Wielkopolska; Krzysztof Morawiec, Warszawa; Robert Łuszczak, Łomianki; Mieczysław Michałik, Bytom Odrzański; Wiktor Szofranowicz, Łębnik.

Gry HORDES OF THE UNDERDARK dostaną: Łukasz Królikowski, Wrocław; Łukasz Pionka, Kraków; Mateusz Sidor, Nędza; Sławomir Bidziński, Bielsko; Tadeusz Szczepany, Gdynia; Arkadiusz Nalepka, Tarnów; Marian Bober, Lubardów; Jarosław Tobiasz, Bochnia; Piotr Sawik, Czaniec; Dariusz Bartricki, Ostroda; Marcin Ternowa, Bielsko-Biała; Michał Kulczyński, Malbork; Jakub Żuradzi, Iwanowice; Grzegorz Wiltoś, Dąbrowa Górnicza; Radosław Marciniak, Kostrzyn nad Odrą; Damian Mendowski, Solec Kujawski; Monika Lipiec, Warszawa; Piotr Skibicki, Lublin; Wojciech Orchowski, Słupca; Andrzej Kozak, Lublin.

TOP 13

Rafał Mazurowski, Gdańsk; Adam Nowakowski, Ożarów Mazowiecki; Michał Pierzala, Koszalin.

KONKURS URODZINOWY

Gry otrzymują: Mariusz Stokowski, Prudnik; Łukasz Miłyński, Sieraków; Damian Mendowski, Solec Kujawski; Julian Smętek, Gdańsk; Elżbieta Szamborska, Białystok; Leszek Konikowski, Chojna Szczecińska; Sebastian Cieśla, Warszawa; Mateusz Lenartowicz, Katowice; Dawid Domagalski, Jaworzno; Paweł Stasiak, Syców; Andrzej Norek, Gliwice; Bożena Zwolińska, Stare Marzy; Tomasz Langosz, Miejsce Piaskowe; Wojciech Buczek, Warszawa; Kamil Szykowski, Gliwice; Hanna Michałik, Garwolin; Piotr Skóra, Wałcz; Tomasz Płucinińczak, Sosno-

wiec; Grzegorz Cieślak, Warszawa; Piotr Rajchemba, Nur; Dawid Domagalski, Jaworzno; Andrzej Skóra, Wałcz; Robert Kasendra, Zabrze; Juliusz Patalas, Warszawa; Rafał Kamiński, Gdynia; Tomasz Steinach, Dębica; Michał Mazurek, Gdańsk; Marcin Zawadzki, Jaworzno; Katarzyna Kamińska-Barska, Gdynia; Monika Szatkowska, Poznań; Artur Marcinkowski, Łódź; Mariusz Dużyk, Sosnowiec; Przemysław Łąck, Wierchosławice; Andrzej Chomicki, Gdynia; Juliusz Patalas, Warszawa; Damian Lewinowicz, Świdnica; Anna Ramud-Zdunek, Ostrowek; Piotr Kowalski, Ziębice; Konrad Paluch, Kraków; Bartosz Tęgosz, Łódź; Wiesław Żur, Bielsko-Biała; Maciej Rataj, Głogów; Ewa Nikiel, Białystok; Maria Kawęcka, Łabiszyn; Jacek Kamiński, Ostrołęka; Mirosław Wańczyk, Nowy Sącz; Krzysztof Przybyski, Poznań; Anna Pęczak, Ogródzieniec; Kamil Miłkowski, Drohiczyń; Patryk Ławig, Bytom; Krzysztof Kopecki, Białe Błota; Tomasz Cebula, Chrzęstowice; Andrzej Motyl, Świebodzin; Wojciech Fiszer, Szczecin; Jacek Horodakiewicz, Rybarzowice; Piotr Bartoszewski, Płock; Sławomir Pacak, Szczecinek; Dawid Klejno, Wrocław; Sławomir Szczepanek, Tychy; Zbigniew Gwiazda, Wolbrom; Jakub Węclaw, Chruście; Jolanta Pieniążek, Osuchów; Leszek Stanek, Nowe Brzesko; Łukasz Mielczyk, Wrocław; Tomasz Niewiadomski, Łódź; Bartosz Dembiński, Przedmierowo; Amadeusz Ostoszewski, Częstochowa; Andrzej Grzesik, Kraków; Aleksander Karnet, Nisko; Marcin Hincza, Elk; Bogumiła Kapica, Koszęcin; Danuta Przenajkowska, Ilawa; Andrzej Oleksy, Bochnia; Weronika Jezierska, Zabrze; Łukasz Gołasz, Kamienna Góra; Ewa Szczępińska, Tarnowiec; Wojciech Rzepecki, Nowe Skarżysko; Leszek Kasprzyk, Łądek; Kamil Zalewski, Poręba; Adrian Sikorski, Lipno; Michał Rafalski, Warszawa; Ryszard Piątek, Chodel; Jolanta Macalska, Warszawa; Sławomir Skali, Drągacz-Grubal; Jolanta Makowiecka, Napiwoda; Emilie Kejne, Nie-

szawa; Edward Podhorodecki, Czernica; Łukasz Skorupa, Borowie; Marzena Krupa, Ryczywół; Amadeusz Piasecki, Wataj; Piotr Zygmunt, Warszawa; Karol Kaspiński, Grajewo; Jacek Segan, Łódź; Paweł Polański, Głogów; Anna Kornaszewska, Warszawa; Czesław Sikora, Stalowa Wola; Krystyna Stolarczyk, Juszczyn; Bartłomiej Pasieka, Bielsko-Biała; Małgorzata Łukaszewska, Kwidzyn; Maciej Traczyński, Legionowo; Łukasz Talaga, Ruda Śląska; Sławomir Zarębski, Wrocław; Wiesław Siewaniuk, Hajnówka; Roman Palasz, Janikowo; Sławomir Komacha, Olsztyn; Mateusz Kulejewski, Kobiernica; Danuta Milewska, Ujazd; Andrzej Szczepkowski, Warszawa; Stanisław Sierakiewicz, Częstochowa; Dariusz Blasik, Olkusz; Aleksander Susel, Ruda Śląska; Wiktor Kaczmarczyk, Piotrków Trybunalski; Arkadiusz Draszcz, Tulica; Jacek Wojciechowski, Radzanów; Mieczysław Kochman, Niemodlin; Zenon Cyganiuk, Giżycko; Daniel Sitarski, Grudziądz; Krzysztof Prokopiuk, Kiecha Górna; Hanna Tomczak, Bydgoszcz; Arkadiusz Wysoczyk, Ciechanów; Wojciech Szajowski, Nysa; Andrzej Kolesiński, Warszawa; Roman Kazmierczak, Węglik; Dariusz Rączkowski, Rochaliki; Suchocki Janusz, Lwówek Śląski; Łukasz Kordiak, Pieszyce; Bartłomiej Ozeł, Wrocław; Mariusz Rutkowski, Gorzów Wielkopolski; Robert Balcerowicz, Ruda Śląska; Elżbieta Lis, Szubin; Małgorzata Szyko, Łódź; Adrian Kolodziejczyk, Szczecinek; Michał Karlicki, Międzybóże; Rafał Klat, Gdańsk; Kinga Broniazewska, Muszyna; Zuzanna Trąbska, Ruda Śląska; Stanisław Kubiak, Kolin; Piotr Radke, Koszalin; Marcin Orzech, Łódź; Ewa Adamska, Gdynia; Mirosław Prociakiewicz, Senok; Helena Sapalak, Łódź; Henryk Machelowski, Bydgoszcz; Elżbieta Sikora, Słupsk.

Rowery wygrali: Andrzej Bruder, Nowa Sól; Piotr Doroszkiewicz, Warszawa.

GORĄCE tytuły na chłodne dni :-)

[illegible]

zręczność · dynamika · przygoda · zręczność · dynamika · przygoda · zręczność · dynamika · przygoda · zręczność



strategia · planowanie · kierowanie · cRPG · strategia · planowanie · kierowanie · cRPG · strategia · planowanie



sport · wyscigi · wspolzawodnictwo · sport · wyscigi · wspolzawodnictwo · sport · wyscigi · wspolzawodnictwo



dźwięki, filmy, dźwięki, filmy, dźwięki, filmy, dźwięki, filmy



Kierownice i pady PC



American Conquest (PL)	109,90	Gry karciane 1	25,00
Batman Vengeance (PL)	72,90	Gry Karciane 1&2	39,00
Battlefield 1942	39,90	Gry Karciane 2	25,00
Battlefield 1942:		GTA: Vice City	119,00
Secret Weapons of WWII	79,90	Half Life Bestseller	49,90
Battle Collection (Medieval		Hard Truck	
+ Viking Invasion)	164,90	18 Wheels of Steel (PL)	39,00
Beyond Good & Evil (PL)	119,00	Harry Potter Krewata Tajemnic	119,00
Big Mutha Truckers	79,00	Helden & Dangerous 2	139,00
Blitzkrieg (PL)	119,90	Homeworld 2	129,90
Bowling (Kregel)	19,90	Icewind Dale II (PL)	53,90
Call of Duty (PL)	99,00	Indiana Jones	
C&C Generals Zero Hour	79,90	and the Emperor's Tomb	152,98
Championship Manager 4 (PL)	49,90	Iron Storm	49,90
Chrome Złota Etycja (PL)	69,90	Jazz Jack rabbit	29,90
Colin McRae Rally 3 (PL)	89,90	Judge Dredd: Dredd vs Death 134,90	
Comanche 4	34,90	Kangurek Koo 2	53,90
Commandos 3		Korea Zapomniany Konflikt (PL)	93,90
Destination to Berlin	134,90	Lionheart	92,90
Diablo II + Diablo II		Lock On Air Combat Simulation 134,90	
Pan Złuszczanka (PL)	99,00	Master of Orion 3	49,90
Dino Crisis	79,00	Max Payne 2	
Empires: Dawn		The Fall of Max Payne	135,00
of the Modern World	164,90	Medal of Honor: Allied Assault	
Enter the Matrix	92,90	Deluxe (Medal of Honor Allied Assault +	
Ethorlords II (PL)	29,00	Spearhead + soundtrack)	134,90
FIFA 2002 Classic	39,90	Metal Gear Solid 2: Substance (DVD) 169,00	
FIFA 2004	135,00	Mój Brat Niedźwiedź (PL)	79,00
Gothic 2 (PL)	92,90	NBA 2004	139,00
Greyhawk: Świątynia		NHL 2004	139,00
Pierwotnego Zła (PL)	99,90	No One Lives Forever:	

Contract J.A.C.K.	34,90	The Angel of Darkness	132,00
Piraci z Karaibów (PL)	49,00	Tropico 2: Złotko Piratów (PL)	94,98
Rosieratki (PL)	69,00	Twardziec Krzyżowlec (PL)	74,90
Polanie II	72,90	Warcaby	49,00
Port Royale (PL)	49,90	Warhammer 40K: Fire Warrior	59,00
Post Mortem (PL)	74,90	Złota Edycja Warcraft III	
Pinball i gry zręcznościowe	25,00	+ Frozen Throne	99,00
Piraci Nowego Świata (PL)	94,90	Władca Piersścieli:	
Project IGI 2: Covert Strike (PL)	19,90	Wojna o Pierscień	133,90
Rayman 3: Hoodlum Havoc (PL)	59,00	Worms 3D (PL)	93,90
Renci dvd/CD	42,90	UFO: Kolejno Starcie (PL)	94,90
Reah-Schizm	59,00	Urn: Ages Beyond Myst	99,00
Roadway a Road to Adventure (PL)	72,90		
Settlers IV (PL)	53,90		
Schizm (dvd lub DVD)	42,90		
Schizm II Kameloon	79,00		
Sims Balanga (PL)	59,00		
Sim City 4: Rush Hour	73,90		
Sims - Double Deluxe (PL)			
SimCity The Sims			
SimSonne Zycie i Balanga	134,90		
Sims zwierzątki (PL)	74,90		
Sims Świata	79,00		
Sims wakacje (PL)	59,00		
Star Wars:			
Jedi Knight Jedi Academy	165,00		
Syberia (PL)	49,00		
Taxi Challenge	29,90		
Taxi driver	27,90		
TBGA Race Driver	49,90		
Tomah Builder			

Time Alarm

Program
komputerowo
okradania firm,
dom, mieszkanie,
garaż, piwnicę
(brzozy, okna),
cegiel
grzebioty
złoty przys
zaczepianiu
osobliwych czujnik
okradzie przy parafar, dywan,
zabawki i informacje o drzewach
o okradzie. O zderzeniach
osobliwych na brzozy
stojący w Kuchni.

50% OFF

TIME ALARM

15,00



Kierownica Saitek R220

- cztery standardowe cyfrowe przyciski
- dwa cyfrowe „niskielki”
- pedał gazu i hamulca
- możliwość wyboru sposobu montażu

169,00

Defender of the Crown (PL)	9,90	Deithkarz	19,90
Conflict zone	9,90	Home Architect 3D 4.0	19,90
Opsys PL	9,90	Architekt domów i wnętrz	19,90
Resurrection	3,90	Rage of Mages Necromancer	19,90
Megatron 3 PL	14,90	RIM - wojna o planetę PL	19,90
Crimo Cities	19,90	Seven Kingdoms II: The Fryshian Wars	19,90
Commodore Virtual Makeover 3	19,90	World War III PL	19,90

Ambient dub	25,00	Hip hop 2	25,00
Dance	25,00	Hip hop 1&2	39,00
Future wave	25,00	Hip hop 3	25,00
Hard house electro	25,00	Minimal techno trance	25,00
Klimatyczne brzmienia	25,00	Music party system 1	25,00
Techno power	25,00	Music party system 2	25,00
Hip hop 1	25,00	Nidi power	14,99

Casanova (PL)	19,90	Trakz 1.4 (PL)	19,90
Cold Zero (PL)	19,90	Dracula 2 (PL)	19,90
Dragon Throne (PL)	19,90	Traffic Giant Gold (PL)	19,90
Alien Nation 2 (PL)	19,90	Pizza Connection 2 (PL)	19,90
Combat Mission Gold (PL)	19,90		

NASZ SKLEP FIRMOWY GALAKTYKA EXE™

Zaprasza też do składania zamówień przedpremierowych
„Salabityka DCE” - Centrum Handlowe Bielany,
ul. Czekoladowa 9/260, Bielany Wrocławskie.
Najłatwiej znaleźć nasz sklep wchodząc od strony IKEA

Zapraszamy do współpracy członków
honorowych oraz skłony

JAK ZAMAWIAC WYBRANE ARTYKUŁY?

DZWOŃ:
od godz. 8.00 do 16.00
(071) 3537002
od 16.00 do 21.00
(071) 3110358,
0601 732888

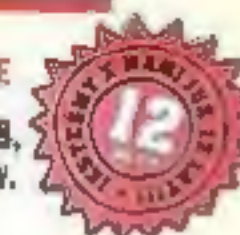
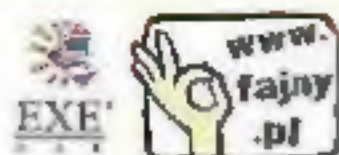
FAKSO:
(071) 3537010

PISZ na adres:
EXE, Skr. poczt. 63,
53-650 Wrocław 57

INTERNET:
www.fajny.pl
www.exe.com.pl
exe@exe.com.pl

BIURO HANDLOWE
EXE, ul. Kolista 8
54-152 Wrocław.

NASZE CENY zawierają podatek VAT. KOSZTY WYSYŁKI - 9,95 zł.



W sprzedaży
od 17 czerwca!

BEYOND DIVINITY™

DWÓCH ŚMIERTELNYCH WROGÓW.
JEDEN WSPÓLNY CEL.

POZNAJ NAJBARDZIEJ PIĘKNOŚĆ PARĘ ŚWIATA FANTASY!



Předstawiamy Beyond Divinity - grę CRPG będącą kontynuacją słynnego Divine Divinity. Jako członek świętego zakonu bezwzględnie walczącego ze złem zostajesz magicznie związany z przeklętym Rycerzem Śmierci. Mimo, że jest to twój wróg, tym razem musicie współdziałać by zdjąć ciężką na was klątwę. Zapraszamy do świata Beyond Divinity - miejsca gdzie walka o przetrwanie jest codziennością, a demony chcą przypieczętować twą zgubę!

- Fascynująca fabuła, pełna nieoczekiwanych zwrotów akcji
- 4 rozbudowane akty i ponad 300 ciekawych zadań do wykonania
- Losowe generowanie lokacji - gra za każdym razem jest inna
- Prosta, intuicyjna obsługa i wygodny system walki
- Profesjonalna polska kinowa wersja językowa przygotowana przez CD Projekt



Dodatkowo w prezencie opowiadanie
„Dziecię Chaosu” autorstwa
Rhianny Pratchett z fabułą osadzoną
w świecie Divinity!



99⁹⁰
CENY
CZYSTY

www.larian.com

CD PROJEKT

© 2004 Larian Studios. Wszelkie prawa zastrzeżone. Larian Studios, logo Larian Studios i logo Beyond Divinity są zarejestrowanymi znakami handlowymi Larian Studios w Stanach Zjednoczonych i w innych krajach. Divine Divinity jest zarejestrowanym znakiem handlowym Larian Studios w Stanach Zjednoczonych i w innych krajach. Wszelkie pozostałe znaki należą do ich prawnych właścicieli.

WERSJA KINOWA
KWIEŚCIE MÓWIŁE PO ANGIELSKU
Z POLSKIMI PODTYTUŁAMI